

Ukázka vybraných stránek

Blackmagicdesign



DAVINCI RESOLVE STUDIO 17

český návod pro začátečníky

Karel Slavík (Appalacio) © 2021 ver. 01

Copyright © 2021 by Blackmagic Design Pty Ltd

Blackmagic Design www.blackmagicdesign.com

Korekce a úpravy: Tomáš Mild

Použité kamerové záběry: Ing. Pavel Němec

Stažení programu: www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve

Volně inspirováno příručkou: **The Beginner's Guide to DaVinci Resolve 16**
by Paul Saccone and Dion Scoppettuolo

Zdroj informací: **DaVinci Resolve 16 a 17 Reference Manual**

Tato příručka vznikla po mnoha desítkách hodin strávených u překladu textů, při zkoušení a ověřování postupů v programu DaVinci Resolve Studio.

Je určena zejména začátečníkům a těm, kteří nechtějí ztrácet čas s anglicky psaným textem.

Přejeme Vám mnoho úspěchů se stříhovým softwarem DaVinci Resolve

Karel Slavík



OBSAH

1. Základní nastavení DaVinci Resolve	1
1.1 Project Manager	1
1.2 Project Settings – Nastavení projektu	6
1.3 Project Preferences - Předvolby projektu	23
System Preferences - Systémové předvolby	23
User Preferences - Uživatelské předvolby.....	34
1.4 Dynamické přepínání projektů	49
1.5 Archivace a obnova projektů	50
1.6. Práce s proxy soubory - Workflow.....	51
2. Rozhraní DaVinci Resolve	60
2.1 Interface pages - Rozhraní záložek	60
2.2 Rozhraní DaVinci Resolve.....	62
2.3 Klávesnice a klávesové zkratky.....	70
3. Záložka Media	75
3.1 Media	75
3.2 Importování klipů	76
3.3 Importování adresářů	77
3.4 Rychlé seznámení s obsahem klipů	77
3.5 Prohlížení metadat klipu	79
3.6 Vytváření nových Binů (virtuálních adresářů)	80
3.7 Klíčová slova a řazení klipů v Binech.....	80
3.8 Klonování záznamů.....	83
4. Záložka Cut.....	85
4.1 Začínáme se záložkou Cut	85
4.2 Bezpečná oblast - Safe Area	87
4.3 Přidání klipů na časovou osu	88
4.4 Vyhledávání v klipech	92
Detekce scén na časové ose	93
4.5 Přidávání klipů na časovou osu	95
4.6 Inteligentní editační nástroje	95
4.7 Vyhledávání krátkých a dlouhých klipů.....	96
4.8 Přidání jednoduchého řezu	97

4.9 Výměna klipu.....	98
4.10 Synchronizace klipů	99
4.11 Úprava klipů, editování	403
4.12 Úprava klipů, editování ve videostopě V2	107
4.13 Přidání efektů	108
4.14 Vkládání přechodů.....	110
4.15 Změna vlastností klipů	112
4.16 Přidání titulků	117
4.17 Knihovna efektů.....	119
4.18 Klíčovací body.....	121
4.19 Rychlý export videa.....	122
5. Záložka Edit	124
5.1 Úvod.....	124
5.2 Vytvoření časové osy	125
5.3 První krok úprav video projektu	127
Media Pool - Prohlížeč médií	127
Player Preview - Přehrávač klipů	128
5.4 Ořez v klipu a předvýběr záběrů.....	130
5.5 Přesun klipu na časovou osu	130
5.6 Vkládání klipů na časovou osu	134
5.7 Rozdělení klipu s vložením nového klipu	135
5.8 Výběr výřezu videa pomocí čas. kódu.....	136
5.9 Vložit pouze video	136
5.10 Hrubý stříh videa v Binu na miniatuře	139
5.11 Přesouvání klipů na časové ose	140
5.12 Barevné označení klipů	142
5.13 Mazání klipů z časové osy	142
5.14 Smazání výřezu v klipu	144
5.15 Rozdělení klipů	145
Vyjímání a vkládání klipů.....	148
Výměna pozic klipu	148
5.16 Ladíme časovou osu.....	149
Rozložení časové osy.....	150
5.17 Ořezávání v místě hlavy přehrávání.....	153

Ořezávání pomocí čísel	155
Výběr stop k oříznutí (video+audio, video, audio).....	155
Ořezávání pomocí nástroje pro výběr.....	156
5.18 Označení a vyplnění mezery.....	157
5.19 Aplikování přechodů a efektů	159
Roztmívačka, stmívačka (Fade In, Fade Out).....	159
Prolínačka (Cross Dissolve).....	161
Zkrácení a prodloužení přechodů	162
Úprava přechodů	163
Používání přechodů a filtrů z knihovny efektů	166
5.20 Používání pluginů třetích stran.....	167
5.21 Kopírování parametrů klipu	168
5.22 Změna rozměrů snímků (Reframe).....	169
5.23 Používání ovládacích prvků na obrazovce.....	170
5.24 Animace změny velikosti.....	171
5.25 Ukládání do mezipaměti na pozadí	172
5.26 Změna rychlosti přehrávání klipu	174
5.27 Přečasování (Retiming) pomocí nástrojů pro výběr a oříznutí.....	175
5.28 Auto Align Clips - Automaticky zarovnat klipy.....	179
5.29 Audio, úvod do zpracování zvuku	181
Práce se značkami - Markers	181
Označení rozsahu snímků.....	183
Poznámky ke klipům	184
Přizpůsobení rozhraní pro zvuk	184
Přidávání a úprava audia	185
Barevné značení stop	186
Hledání značek pomocí rejstříku vyhledávání	187
Propojení klipů.....	188
Monitorování a ztlumení zvuku	189
Odečítání hodnot na audiometru	190
Normalizace zvuku	191
Nastavení úrovní v inspektoru.....	192
Nastavení úrovní audia na časové ose	192
Změna úrovně audia v klipu	193

6. Záložka Fusion	195
6.1 Rozhraní záložky Fusion	195
Panel nástrojů rozhraní	197
Viewers – monitory (přehrávače)	198
6.2 Práce s uzly	204
První uzel - node	204
Přidávání klipů z Media Pool	207
Spolupráce uzlů – Merge node	209
Vkládání a nastavování efektů.....	213
Řetězení uzlů	215
Maskovací efekty	216
Používání vrstev ze záložky Edit.....	218
Klíčování barvy.....	220
Přidání masky	222
6.3 Práce s textem	223
Přidání efektů k textu.....	225
Animace pomocí klíčovacích snímků	225
6.4 Keyframe Editor – Editor klíč. bodů.....	228
6.5 Spline Editor – Editor křivek.....	231
6.6 Časová osa miniatur.....	237
6.7 Konzole	237
6.8 Nastavení stránky Fusion – Fusion Settings	237
7. Záložka Color	240
7.1 Rozhraní záložky Color	240
Prohlížeč LUT	243
Používání přehrávače.....	249
Porovnání klipů v přehrávači	254
Použití Scopes - Video rozsahů	257
Časová osa a Lightbox	261
Lightbox.....	263
7.2 Paleta barevných shod - Color Match Palette	264
7.3 Camera Raw	267
7.4 Automatické úpravy v Color Wheels	268
Auto Color	270

7.5 Nástroje pro korekci barev - Wheels Palette	271
7.6 Úvod do křivek - Curves	272
7.7 Sekundární korekce	274
Rozhraní Qualifier	276
Color Warper	287
7.8 Magic Mask	300
7.9 Sledování - Tracking	307
7.10 Management úprav, kopírování, verze	314
7.11 Uzel - Základní úpravy	321
Součásti stromu uzlů	322
Struktury stromů sériových, paralelních a vrstvených uzlů	326
8. Záložka Fairlight	328
8.1 Rozhraní záložky Fairlight	328
8.2 Změna formátů stopy	342
8.3 Změna úrovně hlasitosti v klipu	343
8.4 Ořezávání klipů ve Fairlight	344
8.5 Záznam zvuku na časovou osu	347
8.6 Zvukové prolínačky	351
8.7 Vrstvení zvukového klipu	352
8.8 Použití Fairlight FX	352
8.9 Použití redukce šumu	354
8.10 Nastavení úrovní stop v projektu	356
9. Záložka Deliver	357
9.1 Výstup pomocí rychlého exportu – Quick Export	357
9.2 Okno záložky Deliver	358
Panel nástrojů rozhraní	359
Video panel	360
Audio Panel	363
Panel File	365
9.3 Finální výstup - Render Queue	368
10. Klávesové zkratky Davinci Resolve	371

1. ZÁKLADNÍ NASTAVENÍ DAVINCI RESOLVE

1.1 PROJECT MANAGER

Pro většinu uživatelů je **Project Manager** (Správce projektů) prvním oknem, které uvidí, když otevřou program DaVinci Resolve.

Project Manager je centralizované rozhraní pro správu všech projektů patřících uživateli.

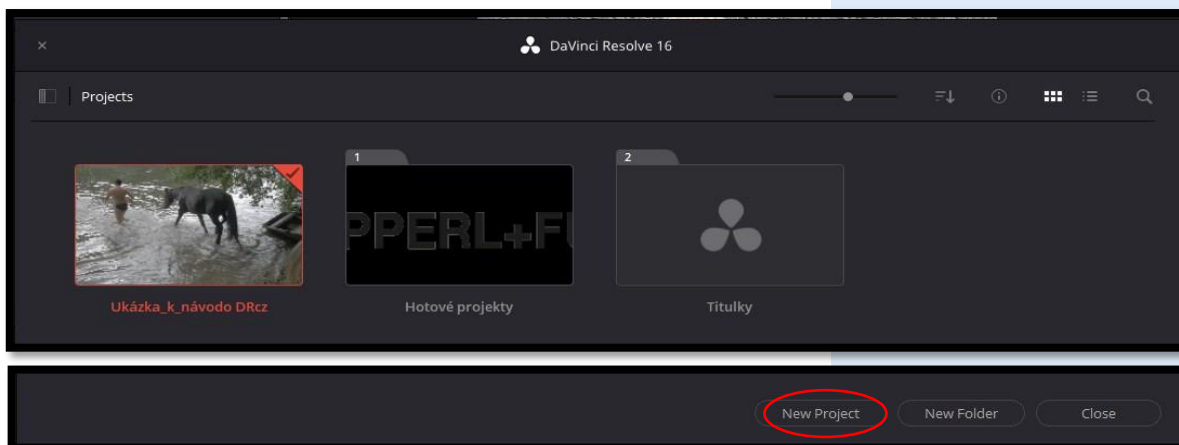
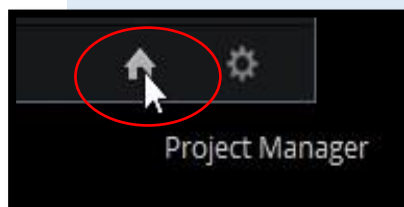
Project Manager je také místem, kde importujete a exportujete projekty do a z DaVinci Resolve, ať už přesouváte projekty od uživatele k uživateli, nebo přesouváte projekty z jedné pracovní stanice DaVinci Resolve na druhou.

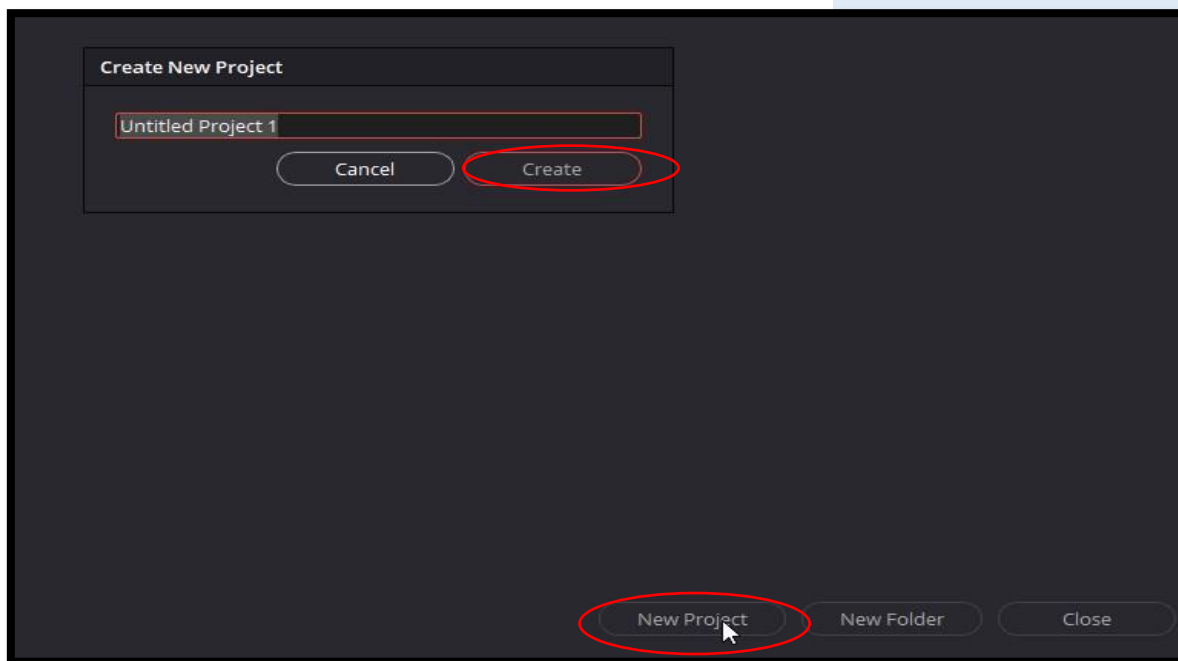
Project Manager vám rovněž umožní uspořádat databáze pomocí postranního panelu databáze.

- Otevřete DaVinci Resolve Studio (spusťte program).
- Pokud máte již DaVinci Resolve otevřený, zvolte cestu přes položku hl. menu **File > Project Manager** nebo klv. zkr. **Shift+1** nebo přes ikonu „domečku“, v pravém dolním rohu okna programu DaVinci Resolve.
- Spustíte tedy **Project Manager!**

Project Manager se otevře s miniaturami, které představují vaše předchozí projekty.

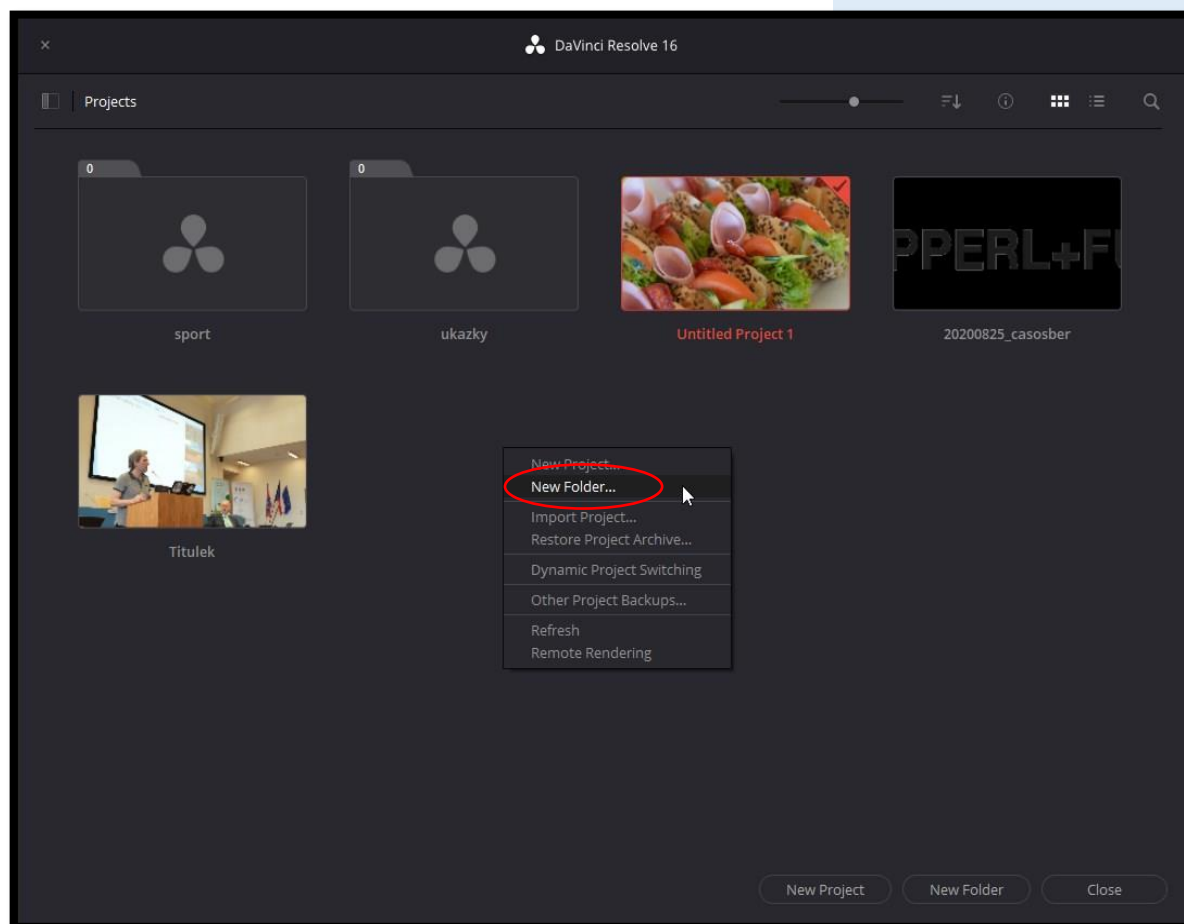
- Teď budete pracovat s novým projektem, proto otevřete nový projekt tlč. **New Project** a pojmenujte si jej.
- Poté stiskněte tlč. **Create** (Vytvořit).





Pokud máte po předchozí práci změněnou polohu a rozmístění panelů, uveďte vše do původního nastavení přes položku hl. menu **Workspace > Reset UI Layout**.

V okně **Projects Manager** si můžete řadit projekty do složek.



Přes prv. tlč. myši vyvoláte kontextové menu, kde zvolíte nabídku **New Folder...** (Vytvořit adresář) a tento si přejmenujete dle vlastní volby.

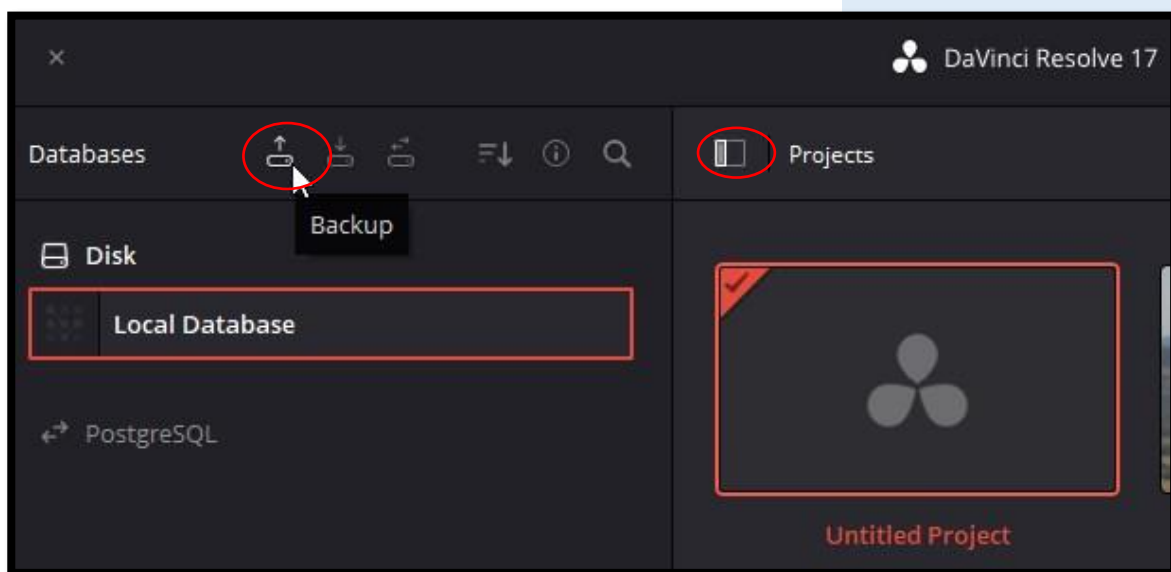
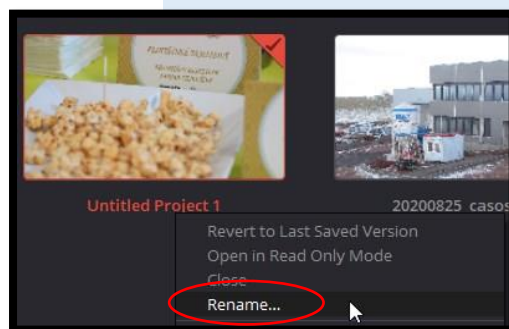
K vložení projektů do nových adresářů můžete použít přetažení myši nebo přes prv. tlč. myši vyvoláte kontextové menu, zvolte položkou **Cut** a **Paste** (Vymout a vložit).

Přejmenování projektů provedete přes kontextové menu, tj. klikněte prv. tlč. myši na původním názvu a zvolíte položku **Rename...**

Pokud aktivujete levý panel **Project Manager** ikonou „rozděleného okna“ vlevo vedle nápisu **Projects**, můžete všechny svoje projekty zálohovat.

Tato činnost je vhodná před každou aktualizací programu.

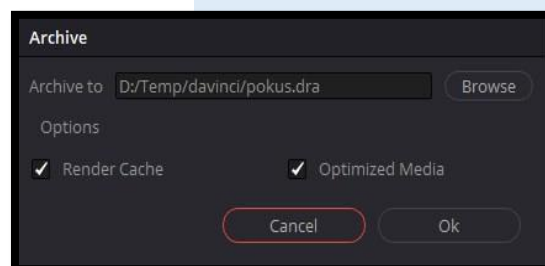
Zálohování provedete tlč. **Backup**.



Po kliknutí na ikonu si vyberete místo na disku a provede zálohu všech svých projektů.

Pozor, jde pouze o zálohování virtuálních souborů projektu – časové osy, virtuální adresáře, nastavení. Všechno krom médií!

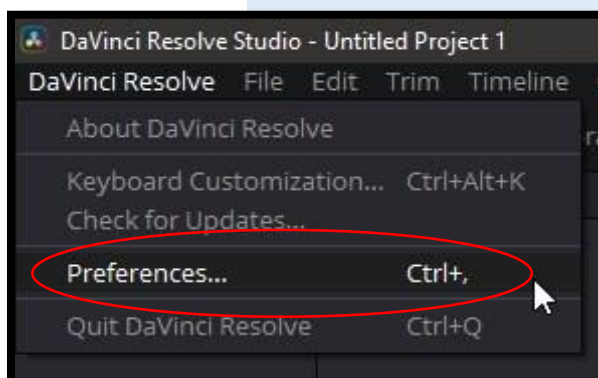
Pokud chcete archivovat i média v projektu, tj. fyzicky kopírovat MB či GB svých dat, musíte prv. tlč. myši na daném projektu, přes kontextové menu, vybrat volbu **Export Project Archive...** a dále musíte vybrat místo na disku a zda chcete archivovat i **Optimized Media** (Optimalizovaná média) a **Render Cache** (Předrenderované soubory).



1.3 PROJECT PREFERENCES - PŘEDVOLBY PROJEKTU

Okno **Project Preferences** (Předvolby projektu) je rozdělené na panely **System** a **User** (Systémové předvolby a Uživatelské předvolby).

Umožňuje vám nastavit celkové prostředí programu DaVinci Resolve, zvolit jaký hardware používáte s DaVinci Resolve a jaké nastavení uživatelského rozhraní při práci preferujete.



Volba hl. menu **DaVinci Resolve > Preferences**, nebo klv. zkratka **Ctrl+**, (Ctrl + čárka).

INDIVIDUÁLNÍ PREFERENCE A NASTAVENÍ ZALOŽENÉ NA PŘIHLÁŠENÍ

Od verze DaVinci Resolve 16 existují individuální předvolby a nastavení pro každý přihlašovací účet v daném počítači.

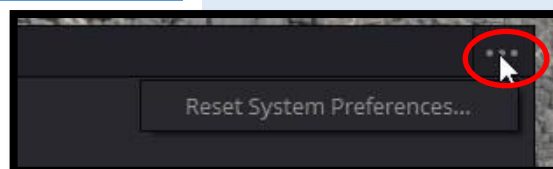
To znamená, že každý člověk může mít své vlastní přihlašovací údaje k operačnímu systému a DaVinci Resolve bude udržovat samostatné rozvržení pracovního prostoru a předvolby pro každého umělce v závislosti na tom, kdo je přihlášen.



OBNOVENÍ PŘEDVOLEB

Obnovení všech předvoleb na výchozí hodnoty je jednoduché.

- Klikněte myší v pravém horním rohu okna na volbu (...) a vyberte **Reset System Preferences....**



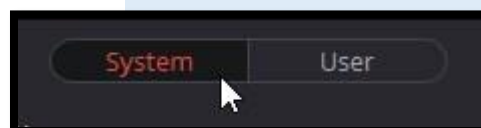
SYSTEM PREFERENCES - SYSTÉMOVÉ PŘEDVOLBY

Systémové předvolby vám umožňují konfigurovat hardware, se kterým DaVinci Resolve pracuje.

Pokud máte systém, který se příliš často nemění, můžete okno **Project Preferences** použít jen zřídka.

Na druhou stranu, pokud pracujete s mobilním systémem se změnou videorozhraní, ovládacích panelů a pomocných svazků, můžete toto okno používat častěji.

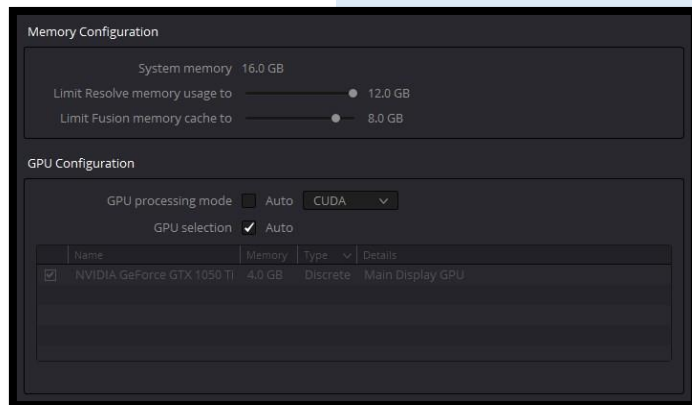
Kdykoli změníte některá základní nastavení systému v předvolbách, bude pravděpodobně nutné ukončit a restartovat DaVinci Resolve, aby se tyto změny projevíly.



MEMORY AND GPU - KONFIGURACE HARDWARU

Umožňuje vybrat různé možnosti, jak se řídí použití GPU připojených k vašemu počítači a jak konfigurovat prohlížeče na různých stránkách.

Tento panel také poskytuje přehled všech referencí o všech hardwarových a počítačových charakteristikách, které jsou důležité pro bezproblémový běh DaVinci Resolve, včetně seznamu nainstalovaných GPU.



Horní část tohoto panelu poskytuje možnosti konfigurace paměti, zatímco spodní část tohoto panelu poskytuje ovládací prvky pro zpracování GPU.

➤ Memory and GPU

- **System Memory:** Zde je uvedena celková dostupná RAM na vaší pracovní stanici.
- **Limit Resolve memory usage to:** Tato předvolba omezuje celkové množství systémové paměti, které používá DaVinci Resolve, čímž udržuje paměť dostupnou pro jiné aplikace. Maximální a výchozí nastavení této předvolby je 75 procent paměti RAM vašeho systému.
- **Limit Fusion memory cache to:** Umožňuje omezit, kolik paměti RAM smí mezipaměť pro „přehrávání“ na záložce **Fusion** používat. V závislosti na délce klipů, na kterých na záložce **Fusion** pracujete, může mezipaměť přehrávání zabírat značné množství dostupné paměti. Hodnota, kterou zde přidělíte, je převzata z celkového množství paměti přiděleného nastavením **Limit Resolve memory usage to**.

➤ GPU Configuration: V této části můžete zvolit jak má být pracováno s GPU.

- **GPU processing mode:** Umožňuje nastavit DaVinci Resolve tak, aby pro zpracování efektů používalo výpočetní API OpenCL, CUDA nebo Metal GPU. Který je nejlepší, závisí na GPU, a které funkce jsou nainstalovány ve vašem počítači. Většina uživatelů může tuto sadu nechat na **Auto**, aby si DaVinci Resolve vybralo co je vhodné. Jinak jsou zde konkrétní doporučení. Pokud máte systém macOS, měli byste použít **Metal**. Uživatelé Linuxu a Windows s GPU AMD by měli používat **OpenCL**. Uživatelé systémů Linux a Windows s GPU Nvidia by měli používat **CUDA**, ale ujistěte se, že máte správné ovladače pro váš systém a že máte nainstalovanou nejnovější aktualizaci **CUDA**.
- **GPU selection mode:** Umožňuje vám vybrat mezi **Auto**, které umožní DaVinci Resolve vybrat, které z dostupných

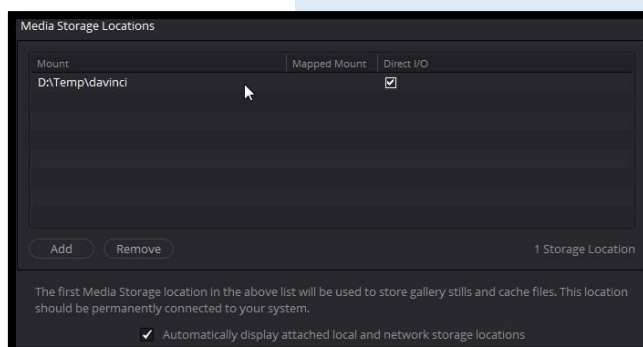
GPU ve vašem počítači se mají použít ke zpracování a **Manual**, které vám umožní vybrat, které GPU povolit nebo zakázat pro zpracování ze seznamu, který se zobrazí níže. To může být užitečné v případech, kdy máte v počítači nainstalováno více GPU a chcete ke zpracování vybrat pouze nejvýkonnější GPU. Může to být také užitečné v případech, kdy je externí eGPU připojen k notebooku nebo zařízení all-in-one se slabším GPU, takže si můžete zvolit výkonnější eGPU pro zpracování.

- **GPU selection list:** Tento seznam se zobrazí pouze, pokud je režim zpracování GPU nastaven na **OpenCL**, **CUDA** nebo **Metal** a když není režim výběru GPU nastaven na Auto. Zobrazí se seznam všech GPU nainstalovaných ve vašem počítači a můžete použít zaškrtačací políčka nalevo od každého GPU k povolení nebo zakázání použití konkrétních GPU ke zpracování.
- **Optimized Viewer Updates:** Zobrazí se pouze v systémech macOS a Windows s více GPU nebo v systémech Linux s jedním a více GPU; umožňuje rychlejší výkon přehrávače v DaVinci Resolve.

MEDIA STORAGE - ÚLOŽIŠTĚ MÉDIÍ

Tento panel umožňuje definovat odkládací disk a další umístění úložiště médií používaná programem DaVinci Resolve.

Stejně tak definuje výchozí umístění adresářů mezipaměti, která se mají použít při vytváření nových projektů.



- **Media Storage Locations:** Tento seznam umožňuje definovat odkládací disk systému. První svazek v tomto seznamu je místo, kde jsou uloženy statické snímky a soubory mezipaměti, takže se ujistěte, že jste vybrali nejrychlejší svazek úložiště, ke kterému máte přístup.
- **Automatically display attached local and network storage locations:** Toto zaškrtačací políčko ve spodní části okna umožňuje DaVinci Resolve přistupovat k médiím na všech dočasně a trvale připojených svazcích, včetně SATA a eSATA, SAS, USB, FireWire, Thunderbolt, Gigabit Ethernet (GbE nebo GigE), Fibre Channel a jinak připojených pevných disků, aniž byste je museli přidávat do tohoto seznamu. Toto je ve výchozím nastavení zapnuto.

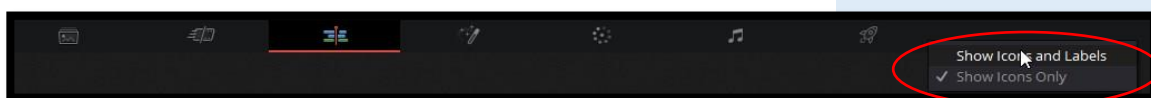
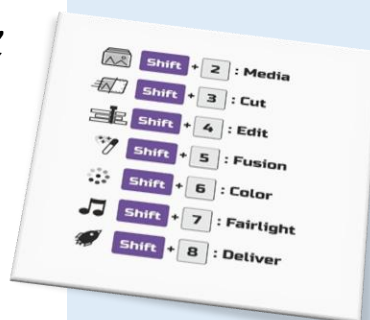
2. ROZHRANÍ DAVINCI RESOLVE

2.1 INTERFACE PAGES - ROZHRANÍ ZÁLOŽEK

DaVinci Resolve je organizováno jako řada záložek - **Media, Cut, Edit, Fusion, Color, Fairlight, a Deliver** - které odpovídají pořadí nejběžnějších postprodukčních pracovních postupů pro video.

Ke každé záložce se dostanete kliknutím na jedno ze sedmi tlačítek ve spodní části obrazovky, pod shodnými názvy.

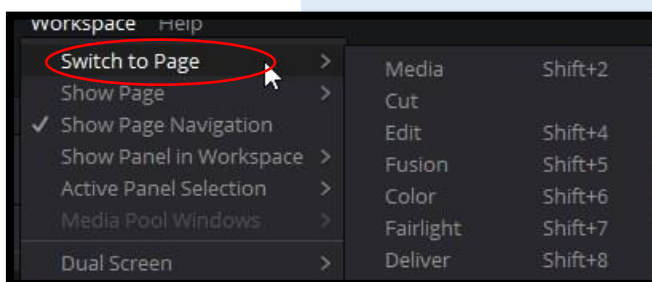
Pokud některou uvedenou část nepoužíváte, lze předmětnou záložku vypnout přes hl. menu **Workspace > Show Page > odškrtnout položku, kterou nechcete zobrazovat.**



Pokud kliknete prv. tlč. myši kdekoli na liště (Resolve Page Bar) ve spodní části uživatelského rozhraní DaVinci Resolve, zobrazí se kontextové menu s dvěma nabídkami: **Show Icons and Labels** a **Show Icons Only** (Zobrazit ikony a popisky a Zobrazit pouze ikony).

Pokud zobrazíte pouze ikony, lišta dole zabere méně místa.

Záložky z lišty můžete i vybírat pomocí klávesových zkratk, případně volbou v hl. menu **Workspace > Switch to Page** a dále výběrem v podmenu.



POPIS ZÁLOŽEK

Media

- Je primárním rozhraním pro import klipů, správu médií a organizaci klipů. Pro fungování DaVinci Resolve je zásadní, že originální média použitá v projektu jsou organizována odděleně od dat projektu, která importujete a spravujete na záložce **Edit**. Tímto způsobem můžete snadno spravovat a aktualizovat klipy používané na časové ose v aktuálním projektu, přepínat mezi offline a online médii, reorganizovat klipy a řešit problémy, které se vyskytnou. Záložka **Media** je rozdělena do šesti různých oblastí, jejichž cílem je usnadnit hledání, výběr a práci s médii ve vašem projektu. Většinu funkcí a většinu příkazů najdete v kontextových nabídkách, které se zobrazí po kliknutí prv. tlč. myši na klipy v knihovně, přehrávači souborů nebo zásobníku médií.



Cut

- Záložka **Cut** je zaměřená jako prostředí pro rychlé úpravy. Je to užitečné v situacích, kdy potřebujete rychle vystříhnout segment zpráv, vytvořit epizodu webového obsahu, upravit přímočarý klip, experimentovat s více uspořádáními scény nebo sestavit první hrubý sestřih projektu. Záložka **Cut** je také dobrým úvodním editačním rozhraním pro lidi, kteří s editací začínají, protože představuje přehlednou sadu nástrojů, které se rychle učí a snadno se používají. Ať je vaše zaměření jakékoli, záložka **Cut** bude cenným doplňkem vašich editačních zkušeností v DaVinci Resolve. Výchozí pracovní prostor záložky se skládá z **Media Pool** (Prohlížeč médií), **Single Viewer** (Přehrávač klipů) a **Timeline** (Časová osa). Tyto tři oblasti vám umožňují rychle importovat a organizovat klipy, upravovat klipy a dokonce exportovat výsledek.



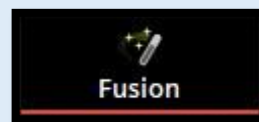
Edit

- Záložka **Edit** obsahuje všechny profesionální nástroje pro úpravy, které budete potřebovat k sestavení projektu, přidání titulků, přechodů, efektů atd, včetně všech detailních nastavení. Záložka je rozdělena do tří hlavních oblastí: **Media Pool** (Prohlížeč médií), **Source/Offline s Timeline Viewers** (Přehrávač klipů/offline a časové osy) a **Timeline** (Časová osa), které společně fungují a umožňují vám importovat, upravovat a ořezávat časové osy pomocí flexibilní škály nástrojů.



Fusion

- Záložka **Fusion** je komplexní aplikace pro 2D a 3D tvorbu vizuálních efektů a pohybové grafiky. V minulosti fungoval pouze jako samostatný program. V současné době je **Fusion** již plně zakomponovaný do programu DaVinci Resolve, umožňuje okamžitě přejít z editace přímo do kompozice, aniž byste museli svou práci exportovat, znovu propojovat soubory nebo spouštět jinou aplikaci. Všechno, co nyní potřebujete, je přímo v DaVinci Resolve.



Color

- Záložka **Color** obsahuje prvotřídní nástroje pro korekci barev a kreativní nástroje pro třídění barev, efekty klíčování, stabilizace a filtrování. Původně byl DaVinci Resolve pouze korekční software pro úpravu barev. Později se tvůrci rozhodli z něj vytvořit plnohodnotnou video střižnu se všemi uvedenými integrovanými doplňky.



Fairlight

- Záložka **Fairlight** je komplexní digitální zvukový pracovní nástroj, která obsahuje vše, co potřebujete k profesionálnímu zpracování zvukových stop svého díla.

Deliver

- Na záložce **Deliver** můžete zpracovávat výstup na pásku, vytvářet soubory pro web a dokonce exportovat soubory ve vysokém rozlišení pro divadelní či filmovou distribuci. Zde zpracujete kompletní výstup z DaVinci Resolve.

Mezi výše uvedenými záložkami se můžete volně pohybovat, importovat a spravovat média, upravovat je na časové ose, vytvářet vizuální efekty, korigovat barvy, míchat zvuk a finalizovat výstup.

Mnoho stejných funkcí lze provádět na různých záložkách a je jen na vás, jaký efektivní postup využijete.



2.2 ROZHRAŇÍ DAVINCI RESOLVE

Rozhraní DaVinci Resolve se na první pohled nemusí zdát příliš uživatelsky přívětivé.

Ve skutečnosti existuje mnoho způsobů, jak můžete přizpůsobit panely ze záložek vašim konkrétním potřebám.

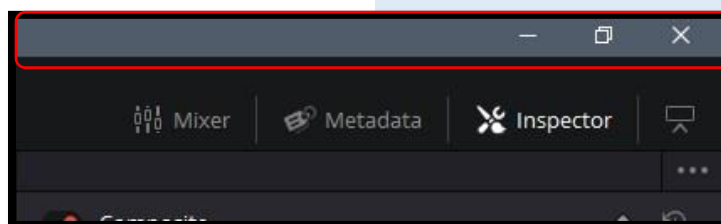
CELÁ OBRAZOVKA VS. PRÁCE V OKNĚ

V závislosti na tom jak chcete pracovat, můžete zvolit práci s DaVinci Resolve v plovoucím okně s horním stavovým pruhem.

Stavový pruh lze změnit, přesunout, minimalizovat a použít společně s ostatními okny.

Nebo můžete zvolit položku v hl. menu **Workspace > Full Screen** a přepnout DaVinci Resolve do režimu celé obrazovky, kde zmizí stavový pruh a DaVinci Resolve zabírá celý rozměr displeje vašeho počítače.

Volba je na vás.



ZVÝRAZNĚNÍ AKTIVNÍCH PANELŮ

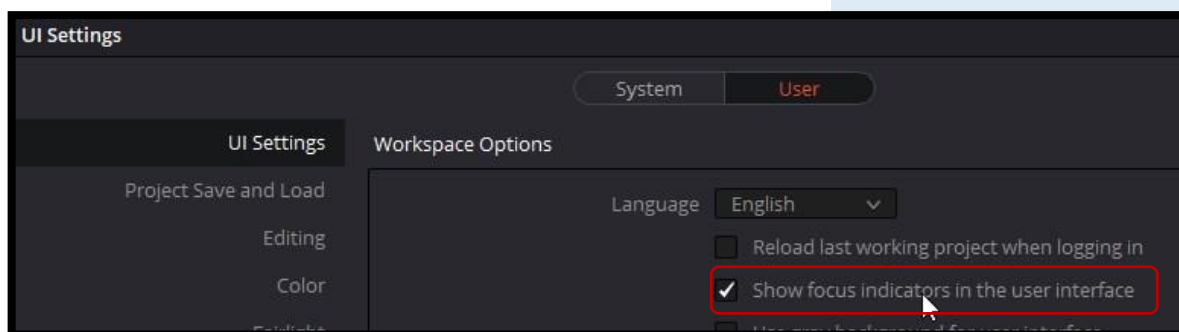
Každá záložka DaVinci Resolve se skládá z několika panelů.

Všechny panely obsahují ovládací prvky a informace nezbytné pro konkrétní aspekt funkčnosti dané záložky.

Každý z panelů má samostatné ovládací prvky, ale všechny se zobrazují v hlavním okně uživatelského rozhraní DaVinci Resolve.

Každý panel, který používáte je „aktivován“, což znamená, že kliknutím na položku nebo ovládací prvek v konkrétním panelu se tento panel stane aktivním panelem.

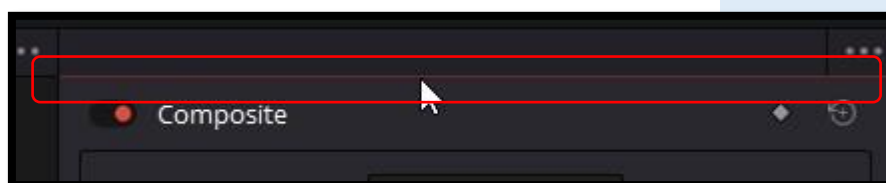
Panel slouží k směřování klávesových zkratk, které jsou sdíleny mezi mnoha panely, na konkrétní panel, který aktuálně používáte.



Pokud chcete vidět graficky zvýraznění, který panel je aktivovaný, můžete zaškrtnout volbu **Show focus indicators in the User Interface** (Zobrazit indikátory zaostření v uživatelském rozhraní) přes volbu hl. menu **DaVinci Resolve > Preferences > Settings > záložka User > volba Show focus indicators in the User Interface**.

Když je tato volba zapnutá, červená čára v horní části aktivního panelu označuje, že je panel aktivní.

Jde o praktickou vizuální pomůcku, abyste se lépe orientovali v prostředí DaVinci Relove, zejména pokud s tímto programem začínáte.



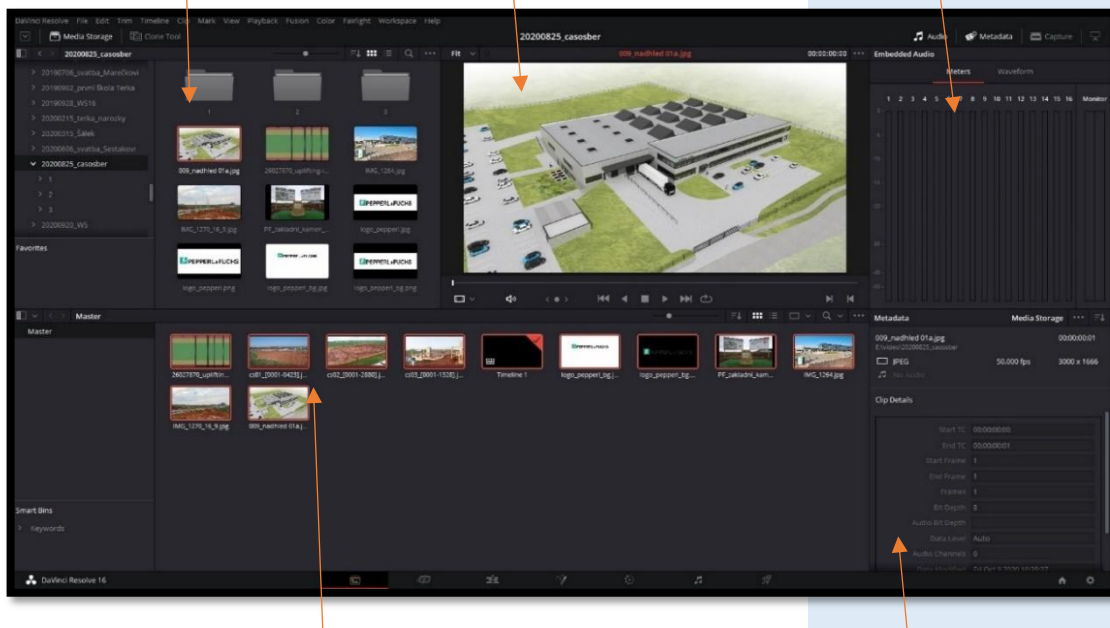
3. ZÁLOŽKA MEDIA

3.1 MEDIA

Prohlížeč knihovny médií (Media pool) obsahuje vaše klipy na discích.

Náhled vybraného videa klipu (Clip player)

Audiometr pro kontrolu úrovně zvuku



Zásobník médií pro vámi vybraná media daného projektu

Metadata vybraného klipu

Záložka **Media** vám poskytuje maximální flexibilitu a funkčnost při importu médií (zvukové soubory, video soubory, obrázky atd.) z vašich pevných disků a adresářů.

Budete zde také provádět další úkoly, jako je správa médií a organizace klipů, metadat, synchronizace zvukových a videoklipů.

Tato záložka je i vhodná pro odstraňování problémů s klipy, u kterých se např. neočekávaně zobrazují off-line miniatura, tj. ztráta obsahu klipu.



3.2 IMPORTOVÁNÍ KLIPŮ

Když jste připraveni importovat klipy do projektu, nejefektivnější způsob je prostřednictvím **Media Pool** (prohlížeče knihovny médií), vlevo nahoře, kde provedete výběr.

V tomto okně můžete přejít na libovolnou složku nebo pevný disk, na kterém ukládáte média a prostým označením vybraných klipů nebo složek (**Shift+levé tlač. myši**, **Ctrl+levé tlač. myši** nebo **Ctrl+A** atd.) je pak myší přetáhnete do prostoru zásobníku médií dole.

Další možností je přes prv. tlač. myši a volbou v kontextovém menu **Add into Media Pool**.

Nebo volte z menu **Edit > Select All**, a vyberete všechny klipy zobrazené v knihovně.

V **Media Pool** se pohybujete ve složkách obdobně, jako ve svých složkách ve Windows.

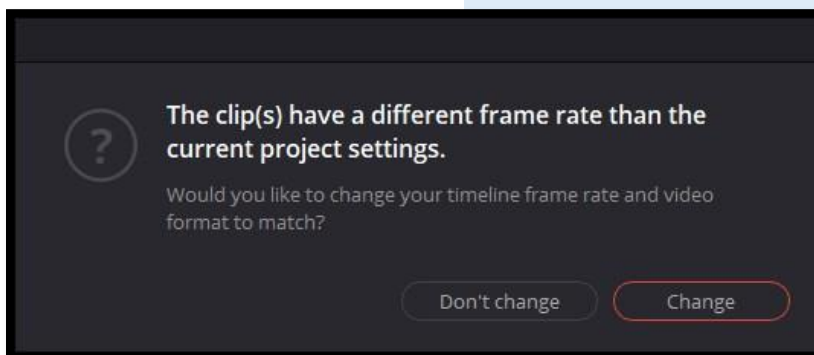
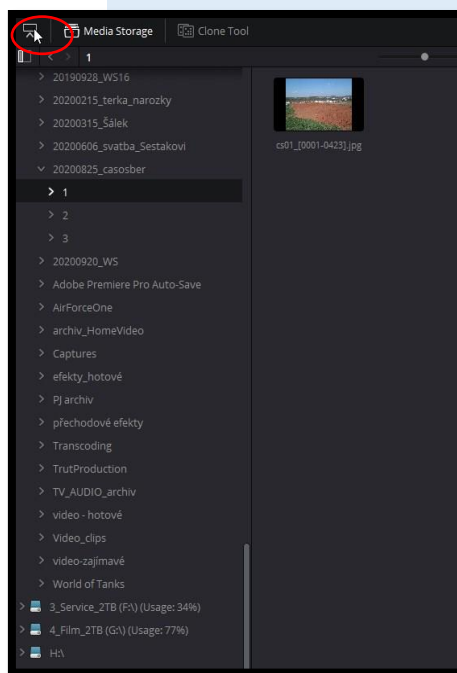
Pokud potřebujete více prostoru pro výběr ze složek, klikněte na ikonu šipky a prohlížeč se otevře přes celou levou stranu programu.

Opětovným kliknutím výběr zmenšíte do původní velikosti.

Když importujete klipy do projektu, jsou uloženy v zásobníku pro vybraná média daného projektu jako virtuální soubory, pokud je chcete ze zásobníku smazat, na disku, tj. původní originální zdroj, zůstává **nedotčen!**

Je důležité si uvědomit, že klipy se při importu fyzicky nekopírují, nepřesunou ani nepřekódují. DaVinci Resolve je v tomto ohledu zcela nedestruktivní!!!

Při prvním přetažení klipu z prohlížeče knihovny médií dolů do zásobníku se může objevit okno s požadavkem na změnu projektu dle parametrů přesouvaného klipu.



Pokud zvolíte **Change**, nastaví se projekt dle rozlišení a snímkové frekvence vybraného klipu.

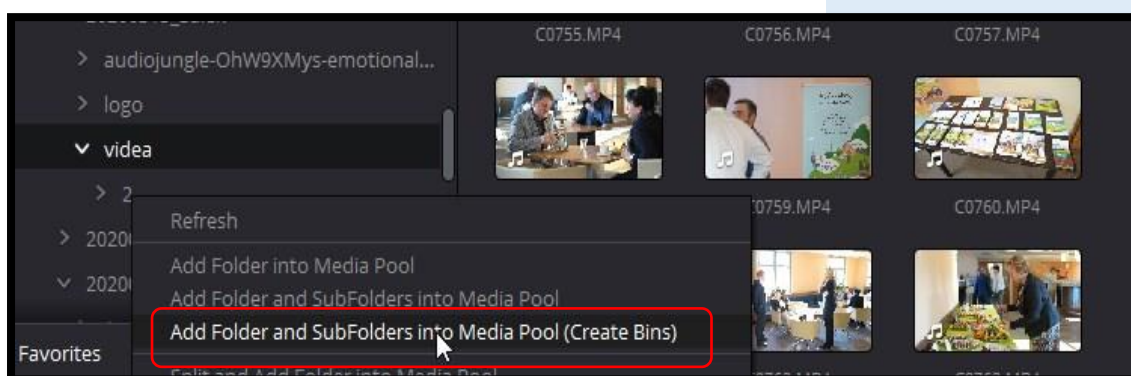
Pokud zvolíte **Don't change** zůstane nastavení projektu tak, jak jste je nastavili před importem klipů, tj. beze změny.

3.3 IMPORTOVÁNÍ ADRESÁŘŮ

Místo výběru všech klipů jednotlivě, které chcete importovat a přidání všech do hlavního zásobníku, můžete importovat celou složku a automaticky vytvořit vlastní virtuální adresář tzv. **Bin**.

Prv. tlč. myši klikněte na požadovanou složku a vyberte z kontextového menu **Add Folders and Subfolders into Media Pool (Create Bins)**.

V zásobníku vytvoříte stejnou strukturu adresářů a všechny klipy obsažené ve složce se importují.



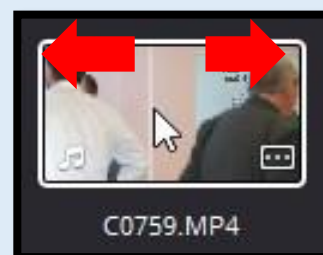
3.4 RYCHLÉ SEZNÁMENÍ S OBSAHEM KLIPŮ

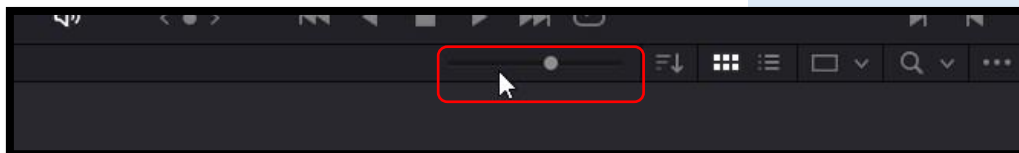
Možná budete chtít po importu své klipy zkontrolovat, zvláště pokud upravujete projekt, který natočil někdo jiný a zatím jste se stopážemi neseznámili nebo uplynul velký časový odstup od natočení.

Přejetím myši po miniatuře klipu uvidíte hrubý obsah klipu.

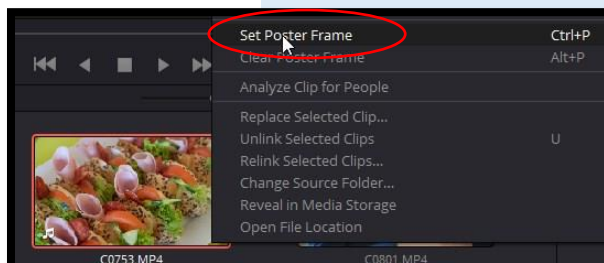
- Přesuňte tedy ukazatel myši sem a tam po miniatuře, abyste rychle prošli klipem a viděli jeho hrubý náhled.

Miniatury klipů v zásobníku zvětšíte či zmenšíte táhlem umístěným nad miniaturami.

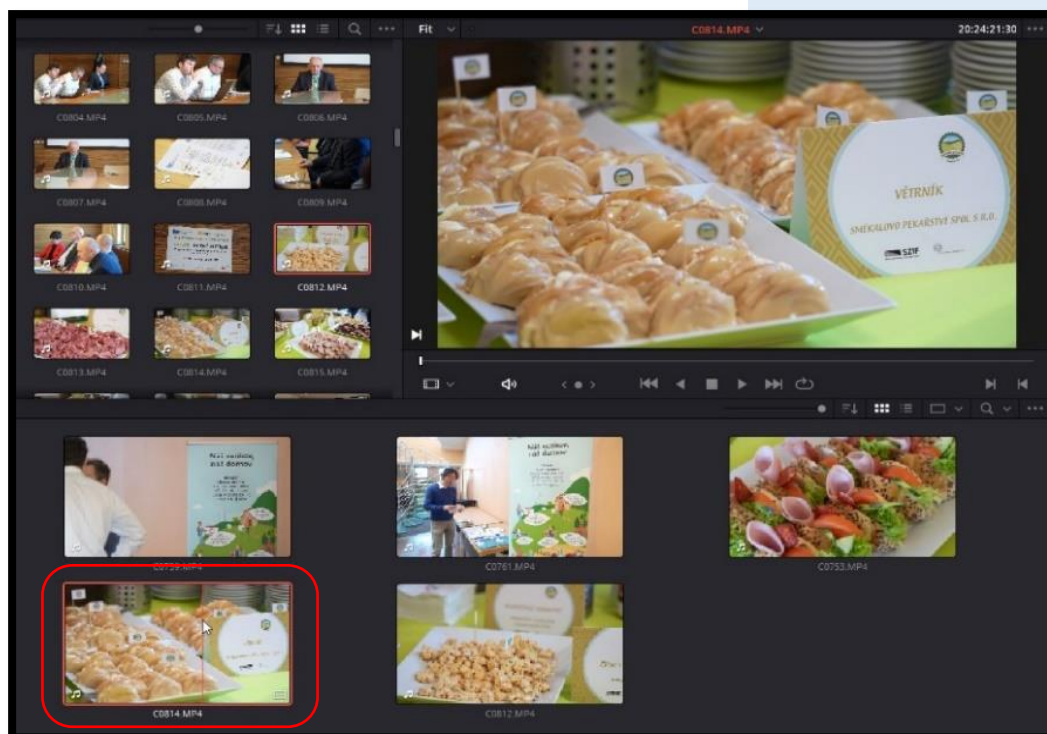




- Pokud si chcete vytvořit na miniatuře svůj obrázkový náhled z klipu, který bude klip v náhledech lépe charakterizovat, najedte myší na požadovaný frame a stiskněte **Ctrl+P** nebo přes prv. tlč. myši vyberte v kontextovém menu volbu **Set Poster Frame**.



- Klip od teď bude prezentován vámi vybraným obrázkem.
- Pokud na klip kliknete myší, zobrazí se jeho obsah v přehrávači.
- Stisknutím mezerníku zahájíte přehrávání klipu a dalším stisknutím mezerníku přehrávání zastavíte.



3.5 PROHLÍŽENÍ METADAT KLIPU

Kromě zvukového a video obsahu mohou klipy obsahovat také informace tzv. **metadata**, která popisují obsah vašich klipů.

Metadata mohou mimo jiné identifikovat formát, snímkovou frekvenci a rozlišení.

Některá metadata jsou automaticky přidána do klipu fotoaparátem či zvukovými záznamníky.

Můžete také přidat vlastní metadata, například **Keywords** (klíčová slova), která můžete použít k efektivnější organizaci klipů v projektu.

Můžete zobrazit metadata klipu a přidat další informace pomocí editoru metadat.

V zásobníku klepněte na požadovaný klip a načtěte jej tímto do přehrávače.

Podrobné informace o vybraném klipu se zobrazí v editoru metadat v pravém dolním rohu zásobníku médií.

Pokud rozklikneme kontextovou nabídku okna **Metadata**, přes ikonu vpravo nahoře daného okna, můžeme zde vybrat a zobrazit libovolné množství informací k vybranému klipu.

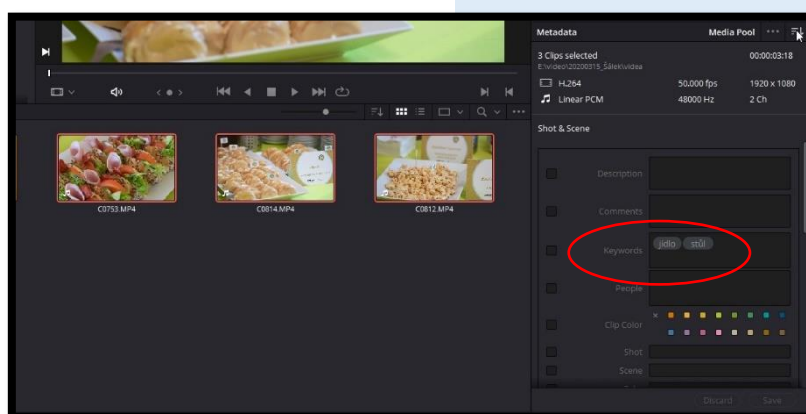
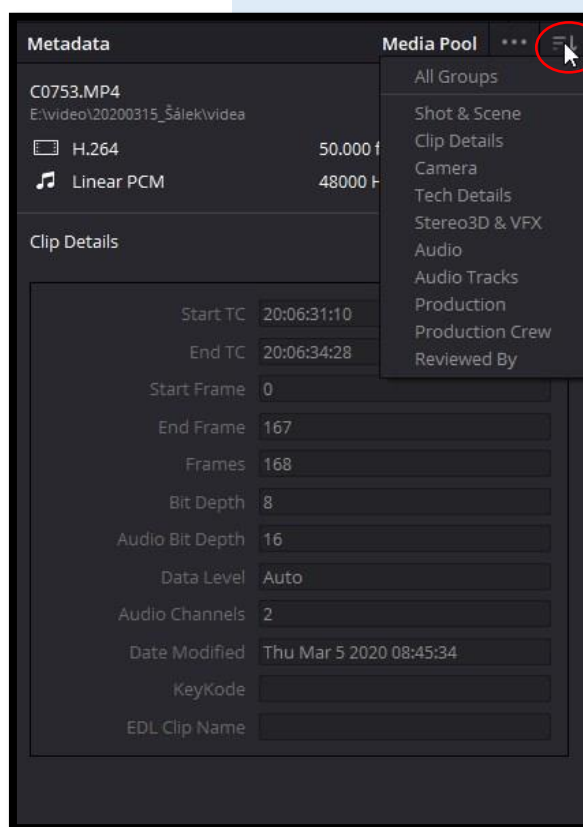
Každá kategorie v rozevírací nabídce obsahuje další pole a zaškrťovací políčka.

Některá mohou zobrazovat metadata zadaná automaticky kamerou nebo jinými zařízeními, zatímco jiná pole umožňují přidat vlastní informace, které mohou být užitečné při organizaci vašich klipů.

Pokud máte rozsáhlý projekt, věnujte této části pozornost, usnadní vám následně práci při třídění a identifikaci klipů.

Např. klíčová slova můžete vkládat i u více klipů najednou.

- Vyberte příslušné klipy, zvolte v kontextové nabídce volbu **Shot-Scene** a zadejte klíčové slovo do položky **Keywords** a vpravo dole uložte přes volbu **Save**.



4. ZÁLOŽKA CUT

4.1 ZAČÍNÁME SE ZÁLOŽKOU CUT

Pokud jde o úpravy video a audio obsahu, neexistuje jediný univerzální postup.

Proto má DaVinci Resolve dvě různá editační rozhraní, **Cut** a **Edit**.

Nová záložka **Cut** slouží k projektu, který je třeba rychle upravit a publikovat.

Je ideální pro úpravy zpráv, videoblogy, online promo videa, vzdělávací obsah atd.

Tradiční záložka pro úpravy **Edit** obsahuje širší škálu funkcí.

Můžete si pro stříh vybrat kteroukoli ze záložek, podle toho, co je pro vaše potřeby nejvhodnější.

Při práci můžete kdykoli mezi nimi přepínat.

Záložka **Cut** odstraní zbytečné pracovní kroky a vše, co by vás mohlo zpomalit.

Každé kliknutí nebo akce provedené na této záložce má přímý výsledek. Neexistují žádná nadbytečná kliknutí ani složitá nastavení.

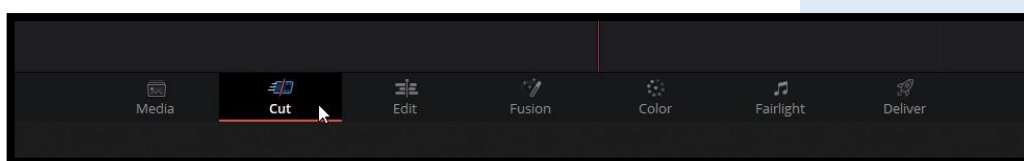
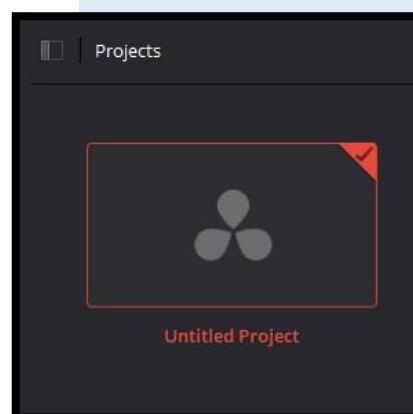
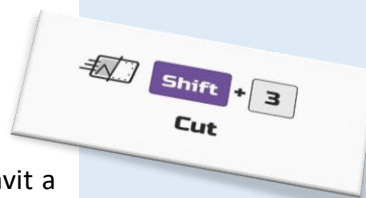
Záložka je koncipována tak, aby předvíдалa to, co chcete dělat, a pomáhá vám dostat se tam rychleji.

Nejprve začněte spuštěním aplikace DaVinci Resolve, pokud již nemáte spuštěnu.

Poklepáním na miniaturu **Untitled Project** - otevřete nový projekt.

DaVinci Resolve otevře a zobrazí naposledy použitou záložku.

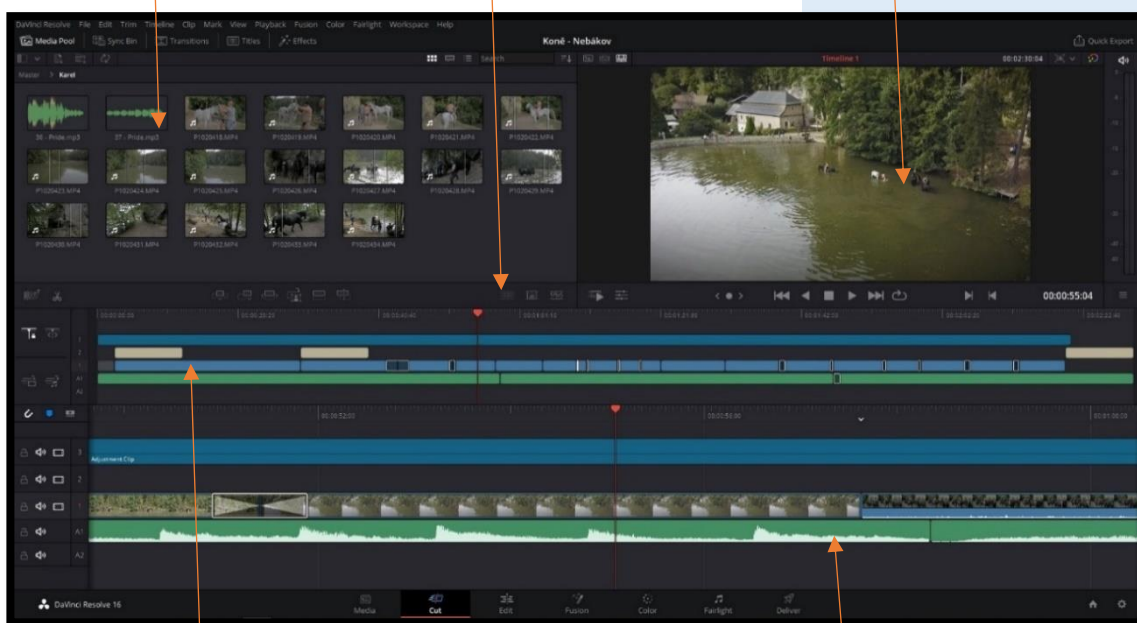
V dolní části okna programu se proto klepnutím na tlačítko **Cut** přepnete v případě potřeby na záložku **Cut**.



Panel médií (Media Pool)
obsahuje všechny
zdrojové klipy projektu

Panel nástrojů (Toolbar)
obsahuje tlačítka
pro přehrávání, úpravy
a přechod

Přehrávač (Viewer) přepíná
mezi vašimi klipy a upravuje
příběh na časové ose



Horní časová osa (Upper Timeline)
zobrazuje celou
upravenou časovou osu

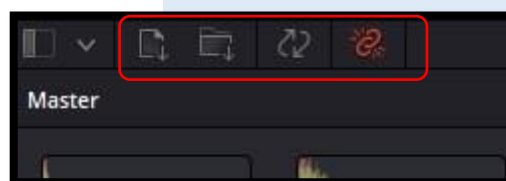
Dolní časová osa (Lower Timeline)
zobrazuje pohled na vaši aktuální
pozici na časové ose

V levé horní oblasti je **Media Pool** (prohlížeč médií).

To je místo, kde lze všechny klipy ve vašem projektu třídít, organizovat a kontrolovat.

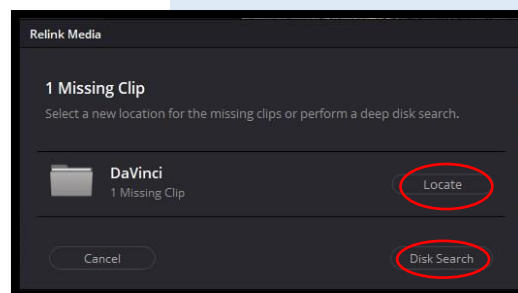
Při zahájení projektu importujete klipy do **Media Pool** pomocí tlačítek v levém horním rohu:

- **Import Media:** Načte soubor, dle výběru.
- **Import Media Folder:** Načte soubory z vybrané složky včetně struktury složek.
- **Sync Clips:** Synchronizuje vybrané klipy dle zvukové stopy či timecode.
- **Relink Media:** Volba pro opětovné propojení offline klipů usnadňuje hledání konkrétních chybějících klipů.
 - Kliknutím na tuto ikonu se otevře nové dialogové okno zobrazující svazky, ke kterým chybějící soubory původně patřily. Tyto informace pak můžete použít ke sledování



médií ve vašem souborovém systému, vyhledání konkrétního pevného disku.

- Kliknutím na tlačítko **Locate** můžete znovu připojit chybějící klipy k novému umístění souboru podle vašeho výběru.
- Pokud rychlé hledání zahájené tlačítky **Locate** nenalezne média, o kterých víte, že tam jsou, můžete zahájit hloubkové hledání na disku kliknutím na tlačítko **Disk Search**.

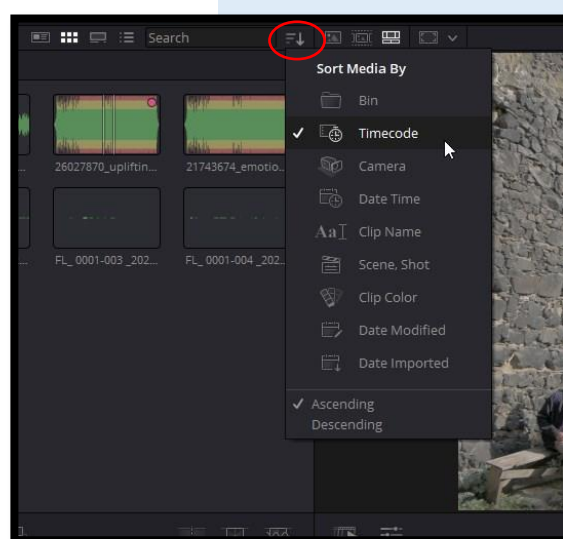


Tyto volby nahrazují práci v záložce **Media**.

Pracovní postup obou záložek samozřejmě můžete kombinovat.

Dále můžete řadit klipy přes ikonu seznamu, dle vybraných parametrů, například podle timecode, názvu klipu, použité kamery či času pořízení nahrávky atd.

Můžete použít i volbu **Ascending** nebo **Descending**, tj. (řazení vzestupně či sestupně).



4.2 BEZPEČNÁ OBLAST - SAFE AREA

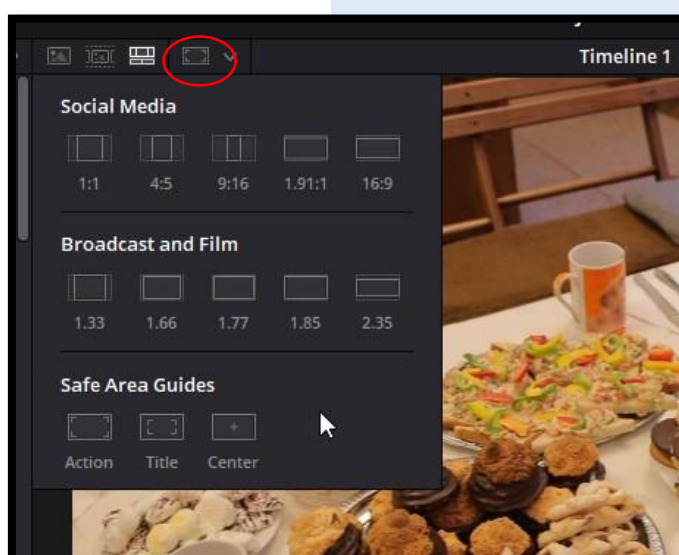
Safe area neboli bezpečná oblast pro přidanou grafiku, titulky či znázornění požadovaného poměru stran.

Tato rozevírací nabídka je situována nad přehrávačem vlevo.

Vodící linky či rámečky zapínáte či vypínáte poklikáním na příslušné volby.

Na výběr máte různé poměry stran pro sociální média: 1:1, 4:5, 9:16, 1.91:1, 16:9 či pro broadcast a film: 1.33, 1.66, 1.77, 1.85, 2.35.

Poslední nabídka je určena pro bezpečné umístění grafiky, titulků a umístění středového bodu.



4.3 PŘIDÁNÍ KLIPŮ NA ČASOVOU OSU

Jakmile máte vybraná média v zásobníku, můžete začít prohlížet klipy a vybrat ty, které chcete použít v projektu.

Klipy můžete přehrávat ve větším přehrávači, poklepnutím na ně, v zásobníku médií.



Prohlížeč nyní zobrazuje klip se zvukovou stopou pod ním.

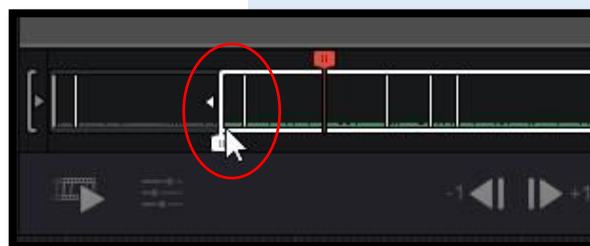
Klip můžete přehrát stisknutím mezerníku nebo kliknutím na šipku přehrávání pod náhledem.

U klipů můžete provést tzv. předvýběr, kdy lev. tlč. myši přidržíte okraj výběru a přetáhnete na požadované místo.

To samé uděláte i na konci klipu.

Existují i klávesy, které vám s tímto výběrem mohou pomoci a to klv. **I** (IN) a **O** (OUT).

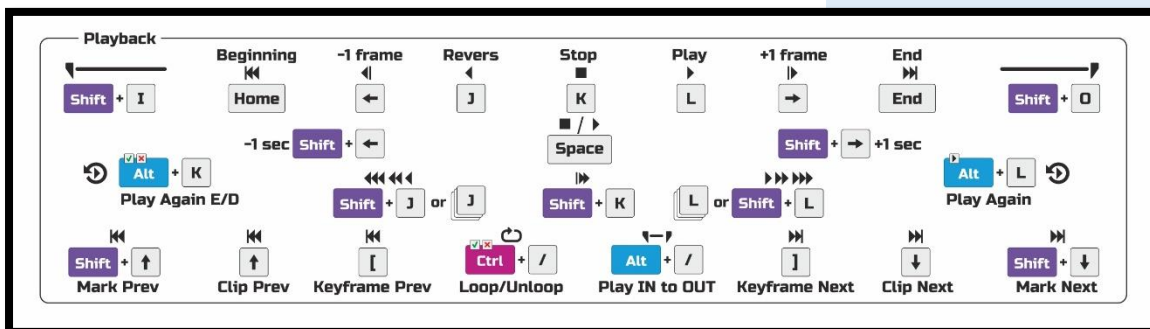
První klávesa vyznačí začátek výběru druhá klávesa konec výběru.



Pokud se naučíte k tomu používat pro přehrávání klv. **J-K-L** (zpět-stop-vpřed), bude vaše práce efektivnější a rychlejší.

Dále můžete vícenásobně prstem poklepat na klv. **J** nebo **L** a změníte tak rychlost přehrávání zpět-vpřed, ve vybraném klipu.

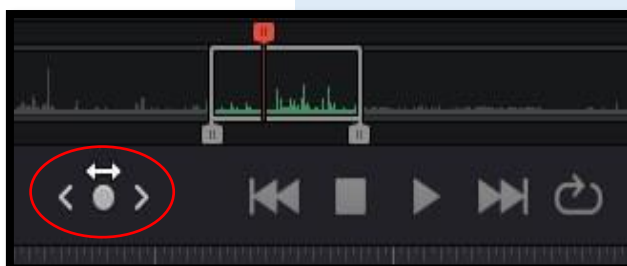
Pokud se chcete přesunout rychle a přesně do vstupního či výstupního bodu výběru, použijte klv. zkratku **Shift+I** nebo **Shift+O**.



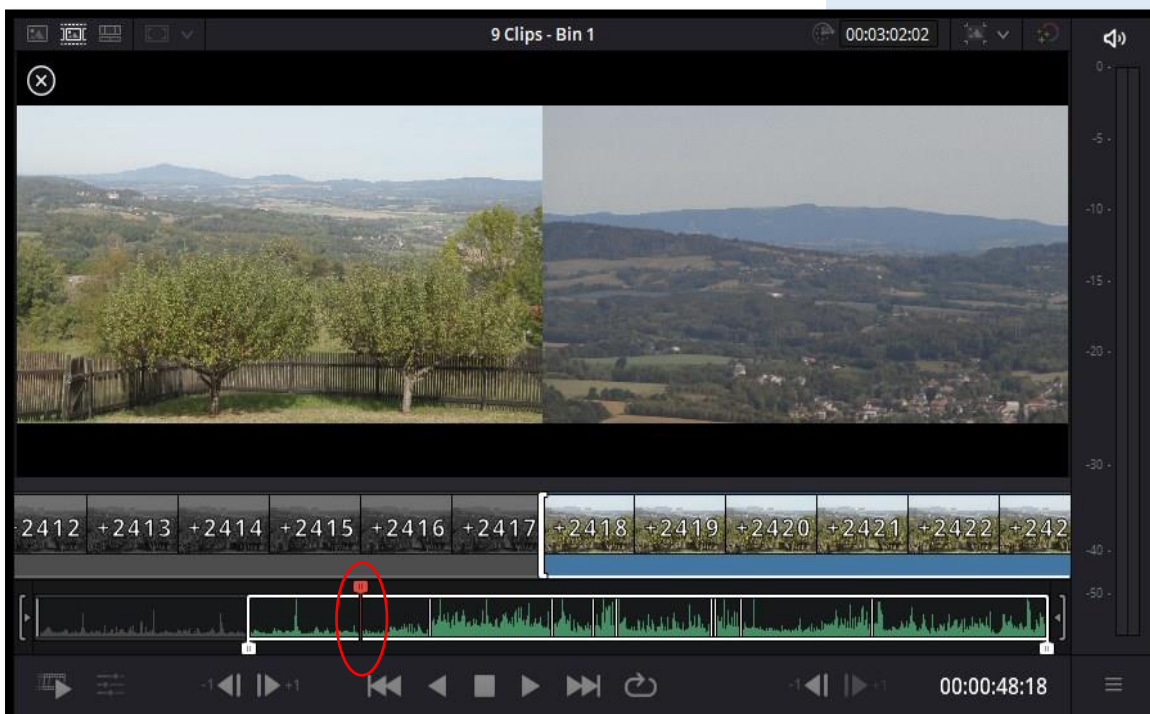
Ve výběru se můžete pohybovat i jen po jednotlivých obrázcích, tzv. framech.

Použijte myš na ikoně „terčík se dvěma šipkami“ nebo na klávesnici použijte klávesy šipek vlevo či vpravo.

Při posuvu výběru vám prohlížeč nabízí detail začátku a konce záběru, pro lepší orientaci.



Červená hlava přehrávání značí, kde začne případně přehrávání klipu, při jeho prohlížení.



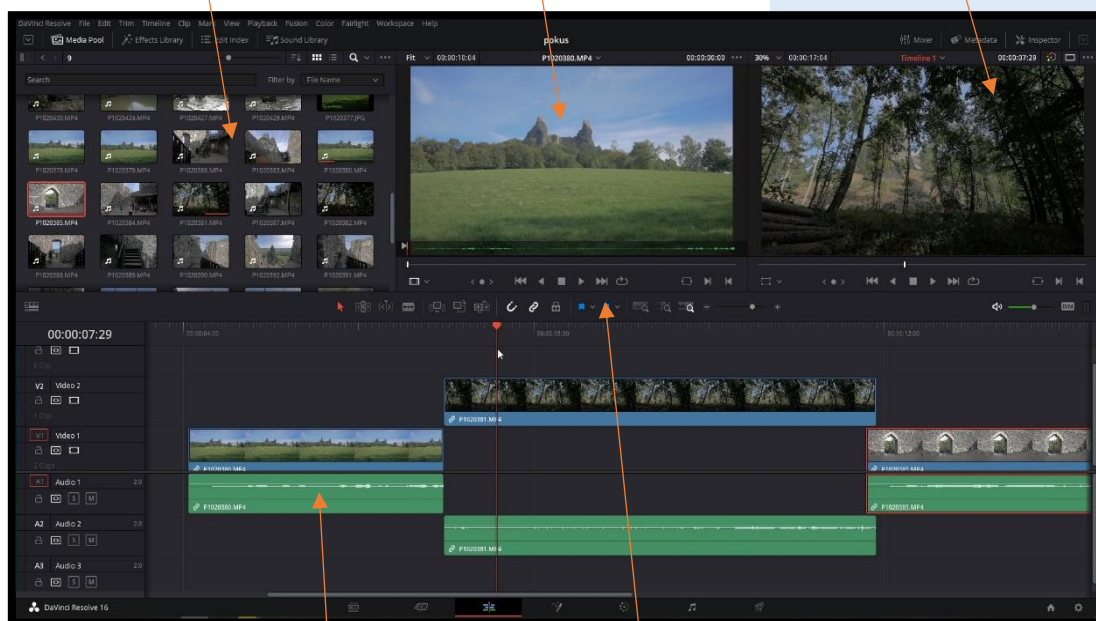
Pro provedeném výběru uchopte lev. tlač. myši obraz a přetáhněte výběr dolů na časovou osu.

5. ZÁLOŽKA EDIT

Knihovna médií (Media Pool), která obsahuje vaše klipy, které používáte v projektu.

Přehrávač náhledu videa, vybraného klipu.

Přehrávač videa z Timeline



Časová osa (Timeline), rozdělená do video a audio stop

Nástroje pro střih videa

5.1 ÚVOD

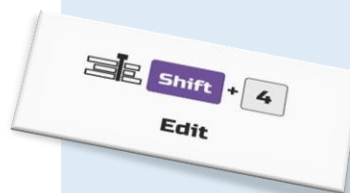


S importovaným a uspořádaným obsahem na záložce **Media** jste připraveni zahájit úpravy na záložce **Edit**.

První krok při práci na časové ose se nazývá hrubý střih.

Cílem je umístit klipy v hrubém pořadí, ve kterém je budete chtít ve svém projektu.

Je to ekvivalent skicování obrázku, spíše než jeho přesného kreslení.



Na rozdíl od záložky **Cut**, kde je nejdůležitějším požadavkem rychlé úpravy bez zbytečných okolků, je záložka **Edit** navržena pro komplexnější úpravy a za tímto účelem poskytuje více možností v řadě způsobů, jak můžete projekt upravit.

5.2 VYTVOŘENÍ ČASOVÉ OSY

Než budete moci začít s úpravami, musíte vytvořit časovou osu, do které umístíte klipy v pořadí, ve kterém je budete chtít použít.

Projekty DaVinci Resolve mohou obsahovat jednu nebo více upravených časových os.

Při experimentování s více verzemi časové osy může být užitečné duplikovat časovou osu výběrem v hl. menu **Edit > Duplicate Current Timeline**.

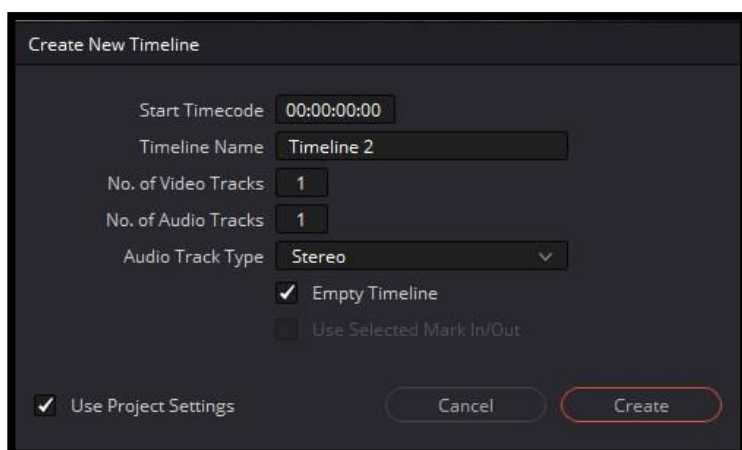
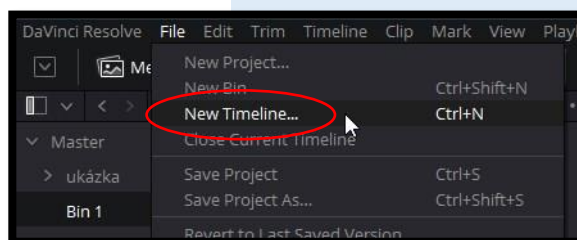
Na rozdíl od záložky **Cut** můžete časové osy umístit do libovolného adresáře (Bin), nejen do hlavního adresáře (Master).

Spusťte tedy program DaVinci Resolve, pokud tak již nemáte a přejděte na záložku **Edit**.

Otevřete nový nebo již existující projekt a přejděte na **Media Pool**.

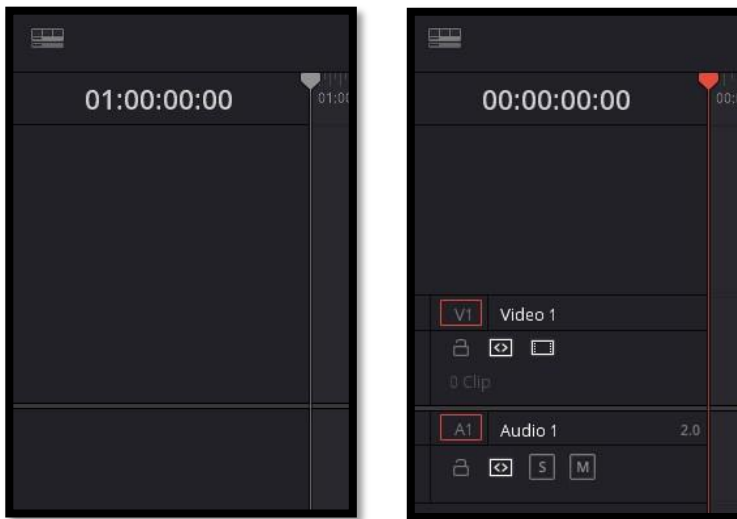
Vytvořte nový adresář (Bin), klv. zkratka **Ctrl+Shift+N** nebo v hl. menu **File > New Bin** nebo přes prv. tlč. myši v **Media Pool**, a v kontextovém menu zvolte **Add Bin**.

V novém adresáři přes nabídku hl. menu **File > New Timeline** nebo přes klv. zkr. **Ctrl+N**, vytvořte ve vašem projektu novou časovou osu.

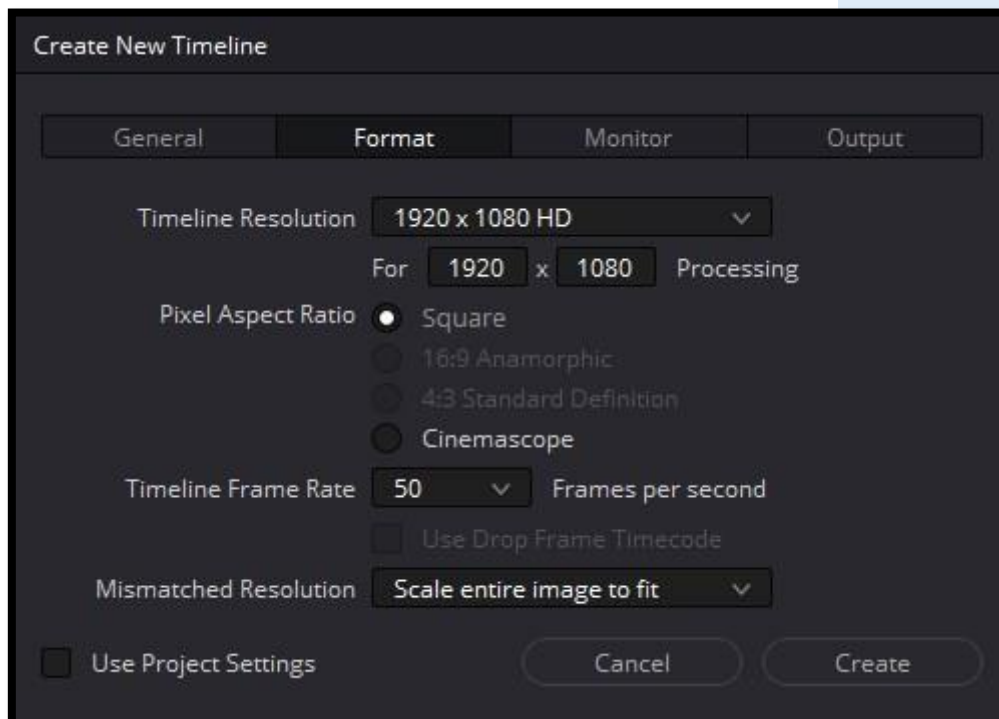


Tu si můžete pojmenovat a založit tlč. **Create**.

Založením časové osy ze změni i vzhled časové osy v programu, respk. její záhlaví.



Pokud před založením časové osy odškrtnete nabídku **User Project Settings**, můžete upravit další parametry projektu v záložkách **General**, **Format**, **Monitor**, **Output**, a to např. rozlišení videa, náhled videa, výstup atd.



5.3 PRVNÍ KROK ÚPRAV VIDEO PROJEKTU

MEDIA POOL - PROHLÍŽEČ MÉDIÍ

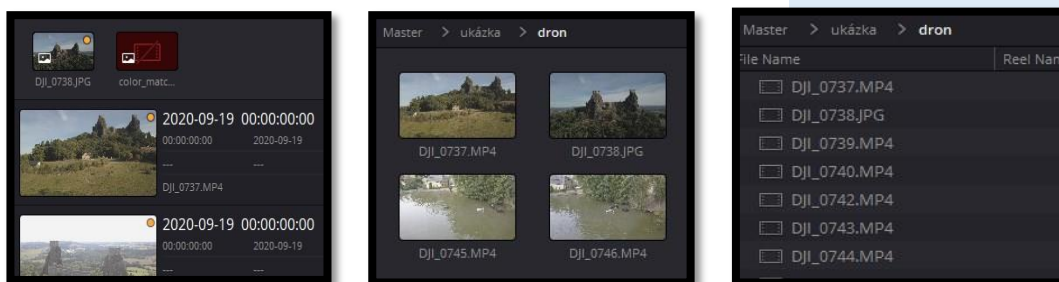
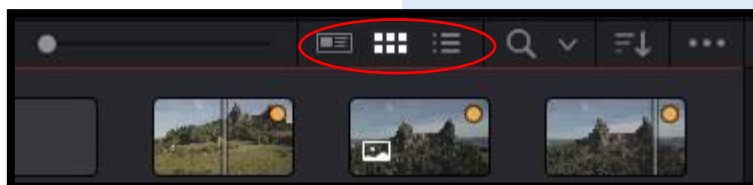
Velká část procesu úprav je výběr vašich snímků.

Nevybíráte jen to, které klipy zahrnout do projektu; vybíráte také části klipů, které chcete použít.

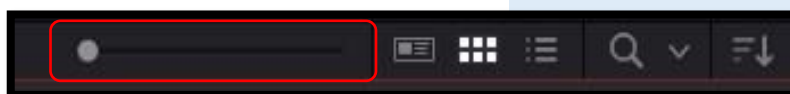
Přejdeme na část **Media Pool**, kde máte vybrány klipy, se kterými chceme v projektu pracovat.

Jejich zobrazení můžeme ovlivnit a to tlačítky **Metadata View**, **Thumbnail View**, **List View**, které se nacházejí nad oknem **Media Pool**.

Přepínáním mezi nimi volíme způsob zobrazení klipů.



U miniatur můžete samozřejmě libovolně měnit jejich velikost zobrazení a to jezdcem umístěným v záhlaví okna **Media Pool**.



V záhlaví máte i další možnost jak vyhledávat a třídit klipy a to ikonou „Lupy“, **Selected Bins**.

Můžete používat i různé filtry řazení.

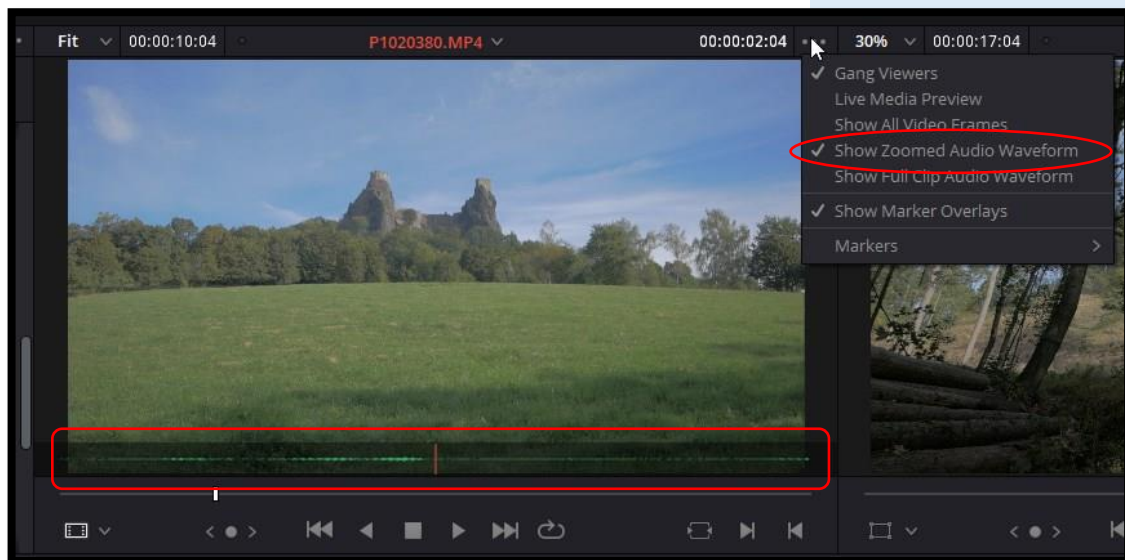


Další upřesňující informace pro zobrazení klipů vyvoláme kontextovým menu **Option** v záhlaví **Media Pool**, označené třemi tečkami (...).



PLAYER PREVIEW - PŘEHRÁVAČ KLIPŮ

Pokud tedy kliknutím lev. tlč. myši vyberete klip, zobrazí se nám v přehrávači, situovaném uprostřed nahoře.

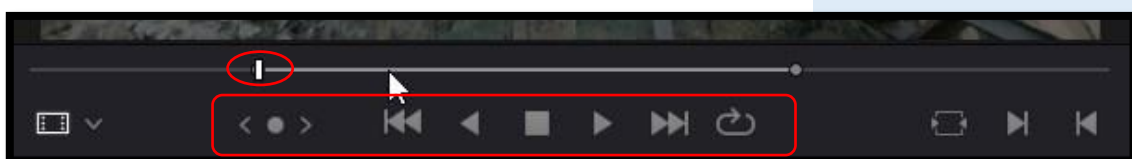


Vyvoláním kontextového menu **Option** přes ikonu třech teček (...), vpravo nahoře, si můžeme zobrazit v obraze i audio stopu.

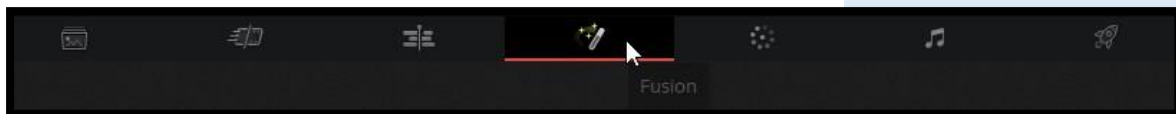
Je to vhodné pro lepší přehlednost a možnost snáze nalézt příslušné místo pro stříh.

Jde o volbu **Show Zoomed Audio Waveform**, kterou zaškrtneme.

Výběr záběru v klipu provádíme stejným způsobem jako na záložce **Cut**.



6. ZÁLOŽKA FUSION



S DaVinci Resolve máte možnost vytvářet své vlastní vizuální efekty, takže můžete diváky přenést do zcela věrohodných magických světů!

Výroba vizuálních efektů vyžaduje čas a cvičení.

Ale jakmile s tím začnete, budete moci oživit prakticky jakékoliv video!

Záložka **Fusion** v DaVinci Resolve obsahuje všechny nástroje, které potřebujete k vytváření vizuálních efektů a animované pohybové grafiky pomocí uzlů, místo vrstev.

Budete to dělat tak, že propojíte nástroje dohromady, jako byste kombinovali stavební bloky a poté je připojíte do vývojového diagramu zpracování obrazu.

Ve většině editačních systémů sestavíte hrubý sestřih projektu na časové ose.

Pokud potřebujete do projektu přidat kompozici nebo pohyblivou grafiku, exportujete snímky, otevřete jiný software, vše upravíte, importujete snímky a poté vše vrátíte zpět do časové osy.

V DaVinci Resolve je vše jednodušší, prostě se přepnete na záložku **Fusion**, vytvoříte grafiku a vrátíte se zpět na záložku **Edit** dokončit svůj projekt.



6.1 ROZHRANÍ ZÁLOŽKY FUSION

Stránka je rozdělena do čtyř hlavních sekcí.

Monitory (přehrávače - **Viewers**) v horní části zobrazují kompozice, na kterých pracujete.

Pod monitory je umístěn panel nástrojů pro nejčastěji používané efekty a nástroje.

Dolní pracovní oblast, nazývaná editor uzlů (**Nodes Editor**), je srdcem záložky **Fusion**, kde vytváříte své efekty.

Poslední panel je inspektor, který je situovaný vpravo.

Jde o editor klíčovacích snímků a veškerých parametrů efektů a nástrojů.

Editor uzlů dále sdílí prostor se **Spline Editor** a **Keyframes Editor**.

Fusion nepoužívá časovou osu pro skládání nebo kompozici efektů.

Místo toho používá strukturu (strom) uzlů, ve kterém je každý nástroj nebo efekt uzlem, jenž je znázorněn obdélníkovou ikonou v editoru uzlů.

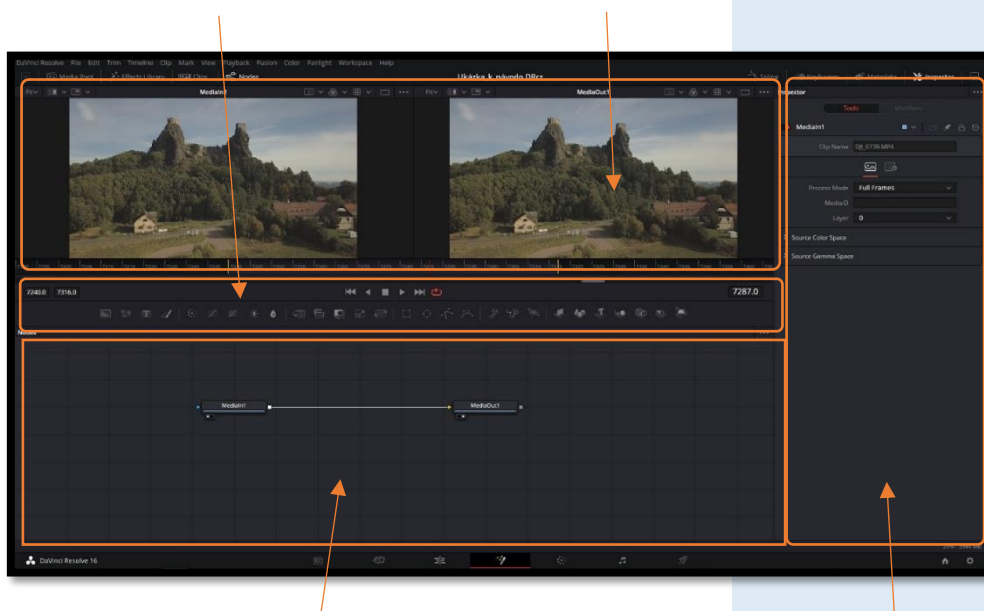
Uzly jsou spojeny ve stylu vývojového diagramu, díky kterému můžete snadno vidět celou strukturu kompozice a rychle provádět změny.

Práce s uzly ve **Fusion**, pokud pochopíte tento princip pracovního postupu, je mnohem efektivnější než práce s řádky a hledáním různých podnábědek vnořených do vrstev a filtrů.

Strom uzlů spojuje jeden uzel do druhého: jeden uzel aplikuje na obrázek efekt a poté jej předá jinému uzlu pro další postup nebo výstup.

Panel nástrojů obsahuje tlačítka pro přidávání běžně používaných efektů nebo nástrojů do editoru uzlů.

Levý a pravý monitor (přehrávač) mohou zobrazit různé náhledy nebo efekty z vaší kompozice.

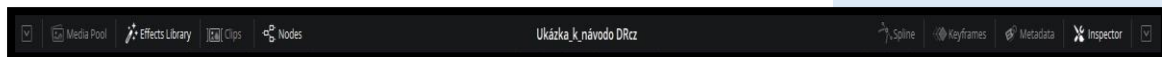


Pracovní oblast může zobrazit libovolnou kombinaci editoru uzlů, editoru klíčových snímků nebo spline editoru

V Inspektoru můžete zobrazit a manipulovat s parametrem libovolného vybraného efektu

PANEL NÁSTROJŮ ROZHRAŇÍ

Na samém vrcholu záložky **Fusion** je panel nástrojů s tlačítky, které vám umožňují zobrazit a skrýt různé části uživatelského rozhraní záložky **Fusion**.



Tlačítka se štítky označují, které části uživatelského rozhraní lze zobrazit nebo skrýt.

Pokud kliknete prv. tlč. myši kdekoli na tomto panelu nástrojů, máte možnost zobrazit tento panel s textovými štítky nebo bez nich.

- **Media Pool:** Zobrazí nebo skryje **Media Pool**, ze kterého můžete přetáhnout další klipy do editoru uzlů a použít je v kompozici záložky **Fusion**.
- **Effects Library:** Zobrazí nebo skryje knihovnu všech nástrojů, které jsou k dispozici pro použití na záložce **Fusion**. Na ně můžete kliknout a přidat je za aktuálně vybraný uzel v editoru uzlů, nebo je můžete přetáhnout do libovolné části stromu uzlů.
- **Clips:** Otevírá a zavírá časovou osu miniatur, která vám umožní procházet děj, vytvářet a spravovat více verzí videa a obnovit aktuální video.
- **Nodes:** Zobrazí nebo skryje editor uzlů, kde vytváříte a upravujete své kompozice.
- **Spline:** Otevírá a zavírá **Spline Editor**, kde můžete upravovat křivky, které interpolují animaci klíčovacích snímků, a upravit tak jejich načasování. Každý parametr s klíčovým snímkem se zobrazí hierarchicky v rámci efektu, v seznamu nalevo.
- **Keyframes:** Zobrazí nebo skryje editor klíčovacích snímků, který zobrazuje každý uzel v kompozici **Fusion** jako vrstvu. Pomocí editoru klíčovacích snímků můžete upravit načasování klíčovacích snímků, které byly přidány k různým efektům v kompozici. Pomocí editoru klíčovacích snímků můžete také posunout relativní načasování klipů, které byly přidány na záložku **Fusion**, a také oříznout jejich body **In** a **Out**. Lze zobrazit a skrýt tabulku, ve které můžete numericky upravovat hodnoty klíčovacích snímků pro vybrané efekty.
- **Metadata:** Zobrazí nebo skryje editor metadat, který vám umožní číst a upravovat dostupná metadata klipu.
- **Inspector:** Zobrazí nebo skryje **Inspector**, který vám zobrazí všechny editovatelné parametry a ovládací prvky, které odpovídají vybraným uzlům v editoru uzlů. Můžete zobrazit parametry pro více uzlů najednou a dokonce připnout parametry uzlů, na kterých musíte pokračovat v úpravách, i když tyto uzly nejsou vybrány.

VIEWERS – MONITORY (PŘEHRÁVAČE)

Oblast monitorů lze nastavit tak, aby zobrazovala jeden nebo dva přehrávače v horní části záložky **Fusion**.

To se nastavuje pomocí tlačítka přehrávače vpravo nahoře v záhlaví přehrávače.

Každý přehrávač může zobrazit výstup jednoho uzlu odkudkoli ze stromu uzlů.

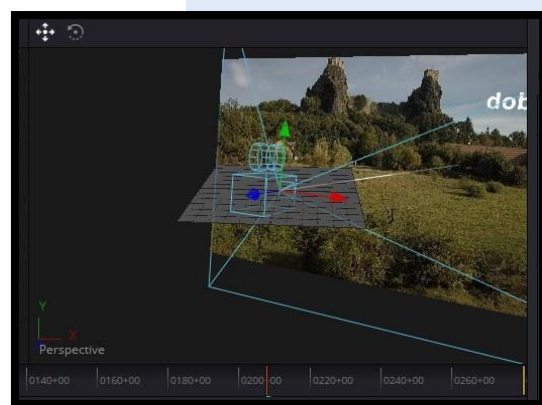
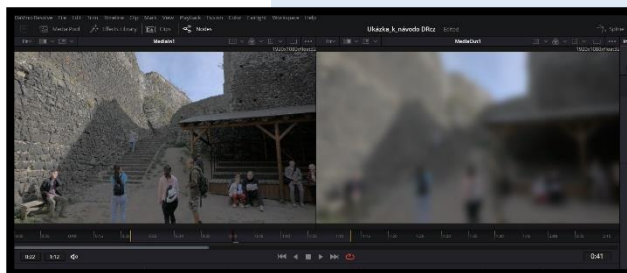
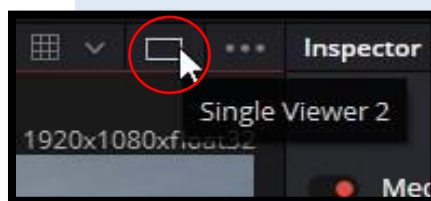
To usnadňuje načtení samostatných uzlů do každého přehrávače pro srovnání.

Například můžete načíst **Text** do levého přehrávače a **MediaOut** do pravého přehrávače, abyste viděli současně upravovaný efekt nebo uzel a konečný výsledek.

Dva monitory vám umožní upravit uzel v jednom, zatímco v druhém uvidíte jeho vliv na celkovou kompozici.

Každý prohlížeč obvykle zobrazuje 2D uzly z vaší kompozice jako jeden obrázek.

Když si však prohlédnete 3D uzel, máte možnost nastavit tento prohlížeč na jeden z několika 3D pohledů, včetně perspektivního pohledu.

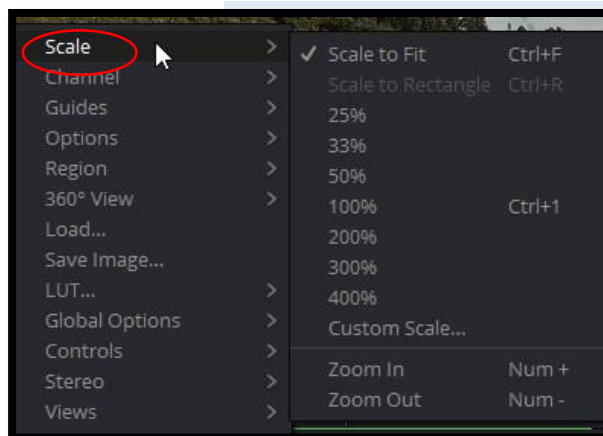


ZOOMOVÁNÍ A POHYB V OBRAZE

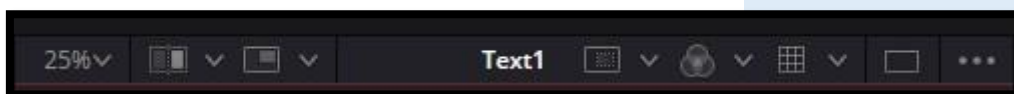
- Můžete též zoomovat obraz v přehrávačích. Tyto způsoby také fungují s editorem uzlů, editorem spline a editorem keyframes.
- Pohyb obrazem v přehrávačích provádíte středním kolečkem myši. Obraz se posouvá nahoru a dolů.
- Přidržíte-li střední rolovací kolečko myši, můžete posouvat obrazem do libovolného směru.
- Podržíte-li **Ctrl+rolováním kolečka myši** zoomuje v obraze. To lze i na num. klávesnici klv. **+** (plus) a **-** (mínus).
- Pokud chcete zoomovat v jemnějších krocích, zároveň podržte **levé tlč. myši** a **střední tlč. myši** a pohybem myši vlevo-vpravo zoomujete v obraze.
- V neposlední řadě můžete podržet **střední tlč. myši** a kliknout buď **lev. tlč. myši** nebo **prv. tlč. myši**. Dojde v krocích k zoomu či odzoomování.
- Kdo umí hrát na klavír, má s tímto prstokladem méně problémů :D

- Uvedené možnosti jsou matoucí, dokud si je nevštípíte do hlavy a nestane se z jejich používání rutina. Můžete proto využít i kontextového menu a několika zkratk.

- Prv. tlč. myši vyberte nabídku **Scale** a z podnabídky další vhodnou možnost, dle vaší preference.

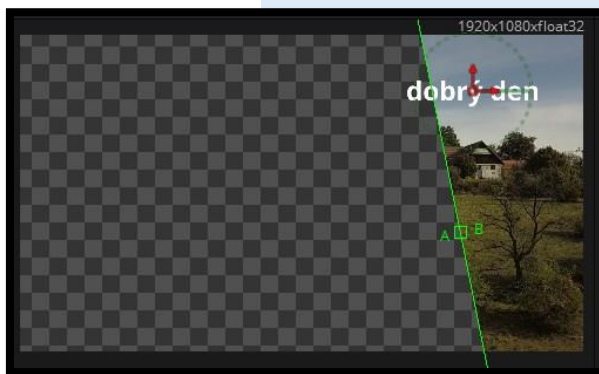


NASTAVENÍ PŘEHRÁVAČŮ - VIEWERS



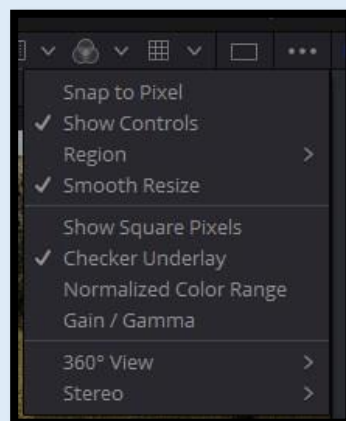
Série tlačítek a rozbalovacích nabídek v záhlaví přehrávače poskytuje několik rychlých způsobů přizpůsobení zobrazení přehrávače.

- **Zoom menu:** Umožňuje vám přiblížit obrázek v přehrávači, abyste získali bližší pohled, nebo oddálit, abyste získali více prostoru kolem okrajů rámečku pro rotační kopírování nebo umístění různých vrstev.
- **Split Wipe button and A/B Buffer menu:** Ve skutečnosti můžete načíst vizuálně dva uzly do jednoho prohlížeče pomocí A/B vyrovnávacích pamětí daného přehrávače. A to výběrem bufferu z nabídky a přetažením uzlu do prohlížeče. Zapnutí tlačítka zobrazí rozdělené obrazy mezi dvěma vyrovnávacími paměťmi, které lze přetáhnout doleva nebo doprava pomocí dělicí linky ovládacího prvku na obrazovce, nebo otočit přetažením kdekoli na dělicí čáře.
- **SubView type:** Zapne nebo vypne „doplňky“ přehrávače v malém podokně, které lze použít k náhledu obrázků různými způsoby.
- **Node name:** Název aktuálně prohlíženého uzlu je zobrazen ve středu záhlaví přehrávače.
- **Roi controls:** Kliknutím na ikonu povolíte nebo zakážete omezení **Roi** v přehrávači, zatímco pomocí nabídky můžete vybrat oblast **Roi**. Oblast zájmu (**Roi**) vám umožňuje definovat oblast přehrávače, ve které se pixely skutečně musí vypočítat. Když se uzel vykreslí, protíná aktuální **Roi** s aktuální doménou

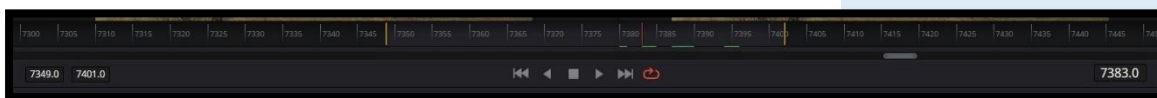


definice (DoD), aby určil, jaké pixely by měly být ovlivněny. Pokud je tato možnost povolena, můžete umístit obdélník, který omezí výpočet na malou oblast obrazu, což může výrazně zrychlit výkon při práci na velmi vysokém rozlišení nebo složitých kompozicích. Automaticky (výchozí) nastaví oblast na cokoli, co je viditelné na aktuální úrovni přiblížení / posunutí v přehrávači.

- **Color controls:** Umožňuje vybrat, které barevné nebo obrazové kanály se mají v přehrávači zobrazit. Kliknutím na ikonu přepínáte mezi **Color** (RGB) a **Alpha**. Klv. **A** vypínáte či zapínáte zobrazení Alpha kanálu.
- **Viewer LUT:** Kliknutím na ikonu zapnete nebo vypnete zobrazení LUT, zatímco v nabídce si můžete vybrat, který z mnoha dostupných převodů barevného prostoru se má použít.
- Nabídka **Option (...):** Tato nabídka obsahuje různá nastavení týkající se přehrávače na záložce **Fusion**.
 - **Checker Underlay:** Přepíná šachovnicový podklad, který usnadňuje zobrazení oblasti průhlednosti.
 - **Show Controls:** Přepíná všechny ovládací prvky na obrazovce, které jsou viditelné pro aktuálně vybraný uzel.



OVLÁDACÍ PRVKY PRAVÍTKA PŘEHRÁVAČE – TIME RULER



Time Ruler (Časové pravítko), umístěné pod oblastí přehrávače, ukazuje rozsah snímků aktuálního klipu nebo kompozice.

Doba trvání tohoto rozsahu však závisí na tom, co je aktuálně vybráno na časové ose.

Pokud jste vybrali přímo klip, pak časové pravítko zobrazí všechny zdrojové snímky pro tento klip a aktuální body **In** a **Out** pro tento klip definují rozsah renderování nebo rozsah použitý na časové ose.

Všechny snímky mimo tento rozsah tvoří materiál „před“ a „za“ tímto klipem, které se v upravené časové ose nepoužívají.

Pokud jste vybrali **Fusion Clip** nebo **Compound Clip**, pak „pracovní rozsah“ odráží celou dobu trvání tohoto klipu.

Přehrávací hlava v nástroji **Time Ruler** označuje aktuálně zobrazený snímek.

Kliknutím kdekoli v rámci **Time Ruler** přeskočíte s kurzorem na daný snímek a přetažením v rámci **Time Ruler** přetáhnete přehrávací hlavu v rámci dostupné doby trvání daného klipu nebo kompozice.

7. ZÁLOŽKA COLOR

Než se pustíte do technické stránky korekce barev a naučíte se, jak fungují výkonné nástroje pro korekci barev v DaVinci Resolve, je důležité věnovat chvíli pochopení korekce barev a jejich kreativních možností.

Pro správně barevné korekce nestačí pouze to, že pochopíte rozhraní záložky **Color** a naučíte se správně ovládat jednotlivé ovládací prvky.

Je to sama o sobě velmi kreativní dovednost.

Stejně jako dobrý editor dokáže vyprávět příběh a do něho vnášet drama, vyvolává kolorista v divákovi emoce pomocí vizuální manipulace s obrazem.

I když může chvíli trvat, než se naučíte jak být dobrým koloristou, stejně jako u všech kreativních dovedností to nebude nudné, protože se něco nového naučíte o objevíte nové věci, které můžete prozkoumat.

- **Kontinuita neboli plynulost:** Ani ve velkorozpočtových filmech nejsou všechny záběry konzistentní, ať už co do expozice, nebo vyvážení barev. Úkolem koloristy je všechny tyto proměnné – barvy a tóny – sjednotit napříč celým filmem.
- **Separace neboli důraz na konkrétní prvek:** Filmaři vytvářejí hloubku záběru prostřednictvím kompozice a světla. Barevná korekce dokáže totéž prostřednictvím barvy, např. stejně jako objektiv izolovat subjekt.
- **Barevnost:** I prostřednictvím správných barev lze ovlivnit divákovy emoce, pomoci mu porozumět příběhu a zároveň dodat filmu atmosféru.

7.1 ROZHRANÍ ZÁLOŽKY COLOR

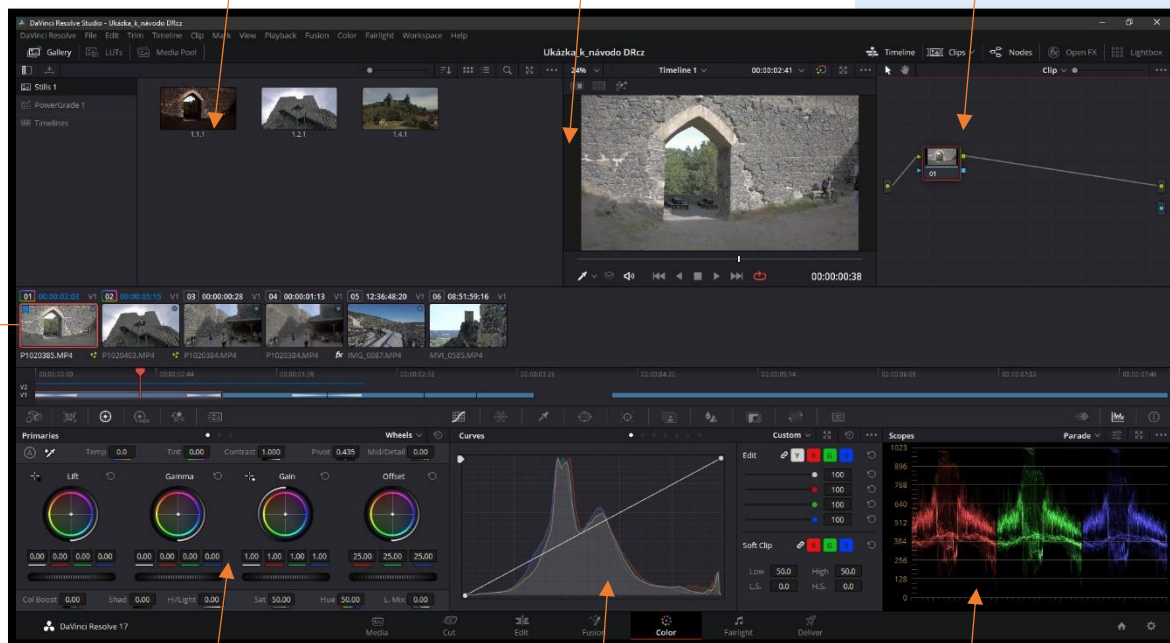
Záložka **Color** je rozdělena do sedmi hlavních oblastí, které společně vytvářejí pracovní prostředí této záložky.



Galerie obsahuje uložené úpravy, které můžete zkopírovat do jiných klipů na časové ose

Prohlížeč zobrazuje snímek na aktuální pozici přehrávací hlavy na časové ose

Editor uzlů spojuje barevné korekce, úpravy obrazu a efekty, a vytváří jedinečný vzhled



Panely vlevo obsahují primární úpravy barev, kontrastu a zpracování obrázků RAW
Časová osa je rozdělena na miniatury a mini-časovou osu

Středové panely poskytují přístup ke křivkám, ovládacím prvkům Window, trackingu a klíčování

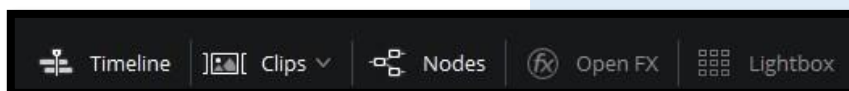
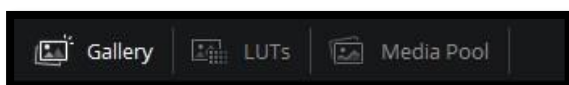
V oblasti vpravo dole může být zobrazen editor klíčových snímků, scopes nebo zobrazení dalších informací

Pokud používáte DaVinci Resolve na displeji počítače s rozlišením nižším než 1920 x 1080, některé panely a tlačítka budou sloučeny a nebudou vypadat přesně jako obrázky v tomto textu.

Panel nástrojů rozhraní

V horní části záložky **Color** je panel nástrojů s tlačítky, která vám umožňují zobrazit a skrýt různé části uživatelského rozhraní.

Tato tlačítka jsou zleva doprava:



- **Gallery:** Otevře a zavře panel Galerie.
- **LUTs:** Otevře a zavře obrazové šablony pro klipy
- **Media Pool:** Správa médií v projektu

- **Timeline:** Otevírá a zavírá mini-časovou osu.
- **Clips:** Otevírá a zavírá časovou osu miniatur.
- **Nodes:** Otevře a zavře editor uzlů.
- **OpenFX:** Otevírá a zavírá panel OpenFX.
- **Lightbox:** Otevírá a zavírá Lightbox.

PŘEHRÁVAČ

Přehrávač zobrazuje snímek na aktuální pozici přehrávací hlavy na časové ose.

V horní části přehrávače je záhlaví, které zobrazuje název projektu a časové osy, stejně jako zobrazení časového kódu prohlížeče, které ve výchozím nastavení zobrazuje zdrojový časový kód každého klipu.

Název časové osy je také otevírací nabídka, která umožňuje přepnout na jakoukoli jinou časovou osu v projektu.



Jezdec s ukazatelem průběhu klipu pod přehrávačem vám umožňuje táhnout přehrávací hlavu přes celou délku klipu.

Ovládací prvky pod přehrávačem umožňují ovládat přehrávání.

Panel nástrojů v horní části poskytuje ovládací prvky, kterými se řídí velikost zobrazení obrazu, rozdělení obrazovky, zobrazení zvýraznění atd.

Přehrávač můžete také přepnout do jednoho ze tří alternativních režimů tak, aby bylo možné při práci vidět větší náhled.

Všechny tři z těchto režimů jsou k dispozici v podnabídce hl. menu **Workspace > Viewer Mode submenu**.

Enhanced Viewer: (klv. zkr. **Alt+F**, zapnout/vypnout) skryje vše nalevo a napravo od přehrávače, což vám poskytne velkou pracovní plochu pro práci, jako je maskování a rotoscoping, přičemž panely zůstanou viditelné.

Full Screen Viewer: (klv. zkr. **Shift+F**, zapnout/vypnout) je k dispozici proto, aby poskytoval více pracovního prostoru pro úkoly, jako je umísťování oken a rotoscoping.

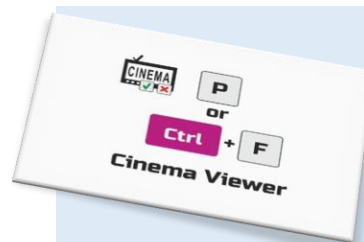
Přehrávač na celou obrazovku vám také umožňuje zobrazit panel **OpenFX** v plné výšce a můžete také zapnout a vypnout editor uzlů.

Cinema Viewer: (klv. **P**, zapnout/vypnout) rozšiřuje přehrávač tak, aby vyplnil celý monitor vaší pracovní stanice.

To se hodí v případě, pokud chcete přehrát aktuální časovou osu na celou plochu monitoru bez rušení.

Pokud přesunete ukazatel myši nad obraz, zobrazí se ovládací prvky přenosu a ovládací lišta, která vám umožní ovládat přehrávání.

U tohoto typu zobrazení můžete vyvoláním kontextové nabídky prv. tlč. myši a zapnout volby zobrazení scopes a přizpůsobit jejich překrytí a umístění.

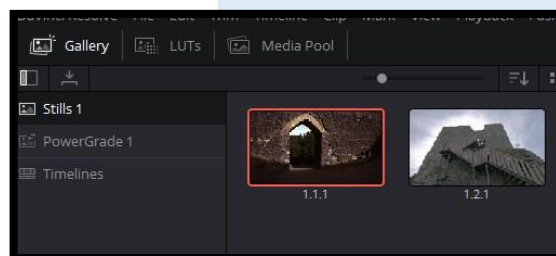


GALERIE

Galerie (Gallery) slouží pro ukládání statických snímků, které slouží jako reference a tzv. grades (barevných úprav), které můžete kopírovat.

Statické snímky a grades jsou uloženy společně.

Tlačítkem **Gallery** otevřete prohlížeč, ve kterém můžete statické snímky organizovat.



Pod tlačítkem **Gallery** můžete otevřít **Memories**, kam můžete ukládat grades a ty pak použít pomocí ovládacího panelu nebo klávesových zkratk.

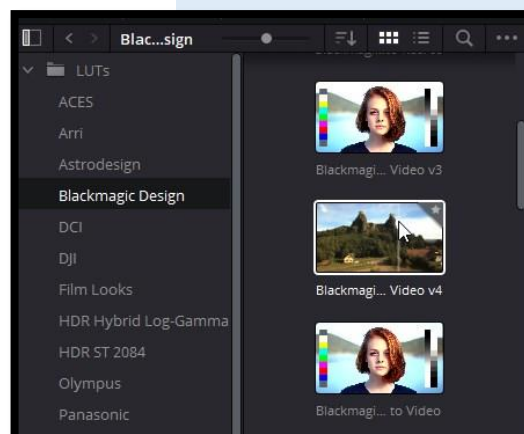
PROHLÍŽEČ LUT

Co je to LUT ?

Look Up Table, nebo-li LUT, je v podstatě digitální soubor, který transformuje barvu a tón vašeho obrazu.

Používá se, když je nezbytné převést barvy a podrobnosti ve zdrojovém souboru do nového cílového souboru.

LUT můžete například použít jako šablonu předpřipraveného barevného podání obrazu.



LUT v zásadě transformuje tón a barvu na základě nastavení zvolených tvůrcem LUT.

Prohlížeč LUT poskytuje centralizovanou oblast pro procházení a náhled všech nainstalovaných LUTs na vaší pracovní stanici.

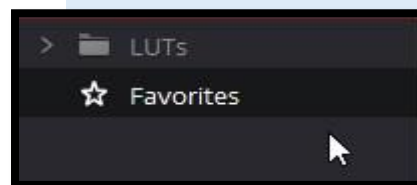
Všechny LUTs se zobrazují na postranním panelu podle kategorií.

Ve výchozím nastavení se všechny LUTs zobrazují s testovací miniaturou, která poskytuje náhled efektu této LUT.

Můžete však získat živý náhled toho, jak vypadá aktuální klip s touto LUT, a to tak, že přejetete kurzorem myši nad konkrétní miniaturou LUT.

Metody práce s prohlížečem LUT:

- **Chcete-li zobrazit LUT v jakékoli kategorii:** Klepnutím na kategorii LUT ji vyberte v postranním panelu a LUTs se zobrazí v prohlížeči.
- **Chcete-li, aby se LUT stala oblíbenou:** Umístěte kurzor myši nad LUT a klikněte na znak hvězdy v pravém horním rohu miniatury, nebo klikněte prv. tlč. myši na libovolnou LUT a vyberte **Add To Favorites** (Přidat do oblíbených). Tato LUT se poté zobrazí, když vyberete kategorii **Favorites**.
- **Chcete-li vyhledat nebo filtrovat konkrétní LUT:** Otevřete ikonu „lupy“, poté se otevře vyhledávací pole a zadejte text, který identifikuje LUT, kterou hledáte.
- **Chcete-li třídít LUT v zobrazení miniatur:** Klikněte na rozbalovací nabídku Thumbnail Sort (Třídění miniatur) a vyberte, podle kterých kritérií chcete LUT seřadit. Možnosti jsou **Filename, Type, Relative Path, File Path, Usage, Date Modified** (Název souboru, typ, relativní cesta, cesta k souboru, použití, datum změny). K dispozici jsou také možnosti pro vzestupné a sestupné režimy řazení.
- **Třídění LUT v zobrazení sloupců:** Kliknutím na záhlaví sloupce seřadíte podle daného sloupce. Opakovaným kliknutím na záhlaví můžete přepínat mezi vzestupným a sestupným režimem.
- **Chcete-li aktualizovat miniaturu LUT s obrázkem z klipu:** Vyberte klip a snímek, který chcete použít jako novou miniaturu pro konkrétní LUT, poté klepněte prv. tlč. myši na danou LUT a vyberte **Update Thumbnail With Timeline Frame** (Aktualizovat miniaturu pomocí časové osy).
- **Chcete-li obnovit miniaturu LUT pro použití standardní miniatury:** Klikněte prv. tlč. myši na LUT a zvolte **Reset Thumbnail** (Obnovit miniaturu), abyste se vrátili k používání standardního testovacího obrázku.



8. ZÁLOŽKA FAIRLIGHT



Proč profesionální produkce vynakládá tolik času, talentu a peněz, aby vytvořila perfektní soundtracky?

Odpověď je, že vysoce kvalitní zvuk je pro vizuální vyprávění nezbytný a často jde o rozdíl mezi amatérskou a profesionální produkcí.



8.1 ROZHRAŇÍ ZÁLOŽKY FAIRLIGHT

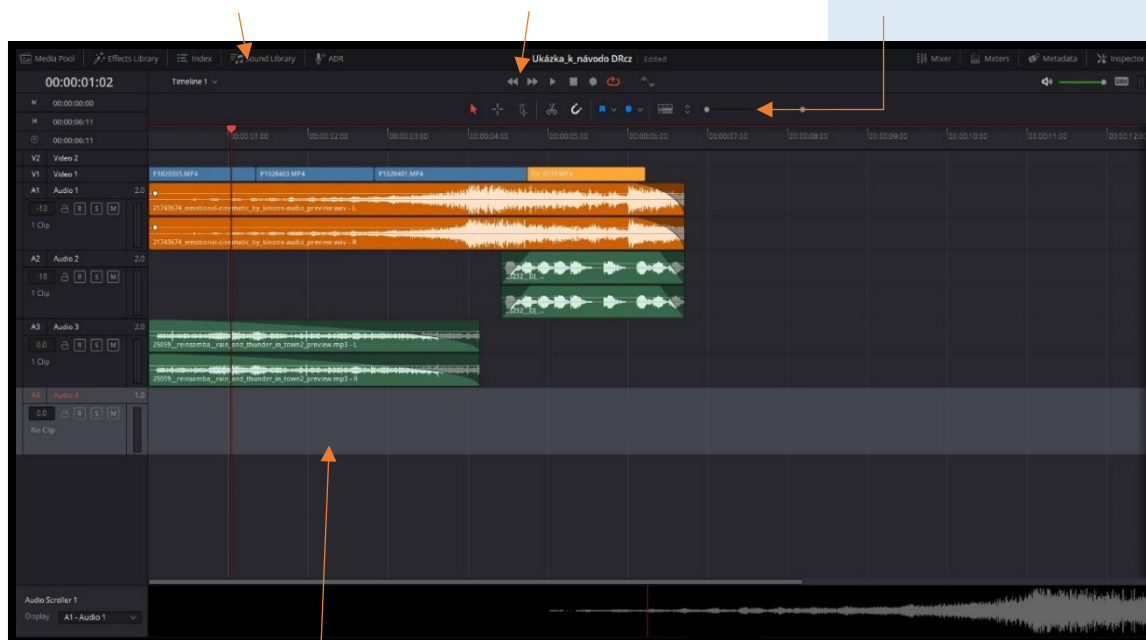
Otevřete si svůj projekt a přejděte na záložku **Fairlight**, klv. zkr. **Shift+7**.

I když se rozhraní může zdát jako jedna velká časová osa, záložka **Fairlight** je ve skutečnosti rozdělena do čtyř částí.

Rozhraní nástrojů pro
zobrazování
a skrývání panelů

Ovládací prvky pro
přehrávání, navigaci a
nahrávání na časové ose

Panel nástrojů pro běžně
používané nástroje a příkazy



Časová osa, která zobrazuje
zvukové stopy s jednotlivými
kanály

Vaše aktuální časová osa - se stejnými barevně odlišenými stopami, značkami a úrovněmi zvuku, které jste prohlíželi na záložce **Edit** je nyní k dispozici na záložce **Fairlight**.

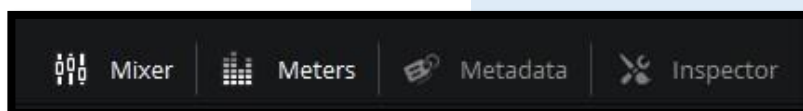
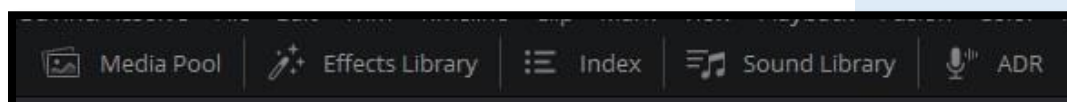
Vypadá to jinak, protože záložka **Fairlight** je optimalizována pro vícekanálové nahrávání zvuku, úpravy, mixování a sladění.

Jak vidíte, výchozí rozložení je zjednodušené, aby zobrazovalo pouze zvukovou časovou osu.

Na panelu **Interface toolbar** (Rozhraní nástrojů) však můžete panely otevírat podle potřeby.

Ve výchozím nastavení jsou **Media Pool**, **Viewer**, **Audiometers** a **Mixer** skryty.

PANEL NÁSTROJŮ ROZHRAŇÍ



- **Media Pool:** Zobrazí a skryje **Media Pool**, ze kterého můžete upravovat zvukové klipy na časové ose.
- **Effects Library:** Otevře panel Audio FX v **Effects Library** (Knihovně efektů), ze kterého můžete použít VST a další zvukové efekty na klipy na časové ose.
- **Index:** Zobrazí a skryje rejstřík a jeho panely **Tracks** a **Markers** (Stopy a značky). Panel **Tracks** vám umožňuje spravovat stopy na časové ose, zobrazovat a skrývat ty, s kterými chcete pracovat. Panel **Markers** vám umožňuje zobrazit všechny značky na časové ose spolu s přidruženými daty, takže je snadné procházet všechny značky najednou a rychle najít potřebné informace.
- **Mixer:** Zobrazí a skryje **Mixer** napravo od časové osy, který vám umožní upravit různé efekty a úrovně spojené s každou stopou časové osy, aby se vytvořil harmonický mix.
- **Meters:** Zobrazí a skryje měřicí audio monitory a přehrávač v horní části záložky **Fairlight**.
- **Inspector:** Zobrazí a skryje nabídku **Inspector**, ve kterém můžete upravovat různé atributy klipu.
- **Metadata:** Zobrazí a skryje info - metadata klipu.

ZOBRAZENÍ, KTERÝ PANEĽ JE VYBRANÝ

Kdykoli kliknete někam na rozhraní DaVinci Resolve pomocí ukazatele myši, dáte tomuto panelu prioritu.

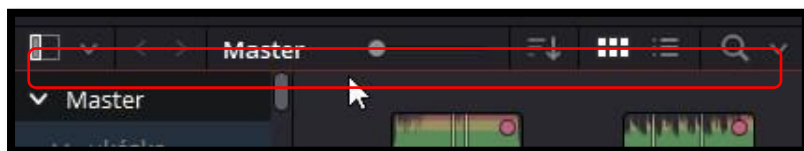
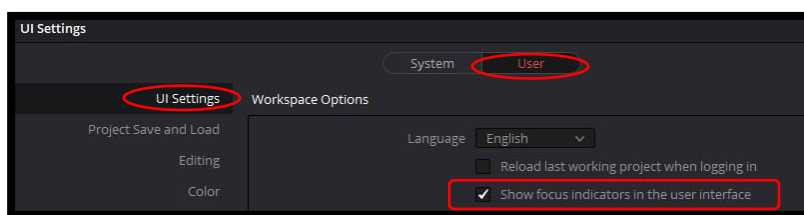
Tento panel tak používá konkrétní klávesové zkratky, které mají konkrétní dopad v tomto panelu, přitom jinde mají funkci rozdílnou.

Na horním okraji se zobrazí zvýraznění, které vám ukáže, jaký panel má prioritu.

Podle potřeby můžete přepnout prioritu na jinou část.

Pokud chcete toto zvýraznění zobrazit, a pomoci si tak v orientaci, přejděte do uživatelského rozhraní přes hl. menu **DaVinci Resolve > Preferences**, vyberte nahoře záložku **User**, vlevo pak panel **UI Settings**.

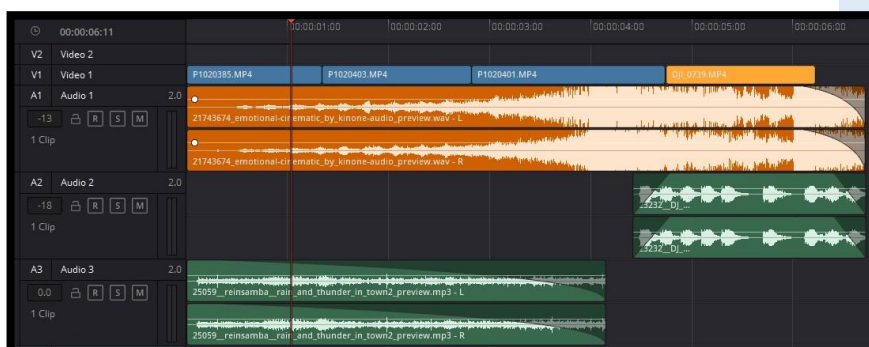
Zaklikněte volbu **Show focus indicators in the User Interface**, která umožňuje povolit nebo zakázat grafickou linku v horní části každého panelu.



ČASOVÁ OSA ZVUKU

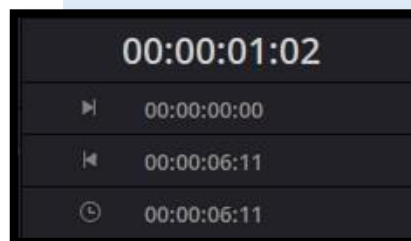
Srdce záložky **Fairlight** je časová osa zvuku, která prezentuje zvukové kanály a stopy jinak než záložka **Edit**, a to ve formátu jednoho kanálu na stopu, který je optimalizován pro mixování a sladění zvuku.

Časovou osu záložky **Fairlight** nelze uzavřít.



➤ **Ovládací prvky na časové ose zvuku**

- **Pole časového kódu a tlačítka Range:** Čtyři pole časového kódu zobrazují aktuální hodnotu časového kódu odpovídající poloze červeného přehrávacího kurzoru (úplně nahoře), bodu **Range In**, bodu **Range Out** a trvání **Range** (Rozsah). Kliknutím na tlačítka **Range In** a **Range Out** (nalevo od polí časového kódu) nastavíte tyto body a jejich odpovídající hodnotu časového kódu.



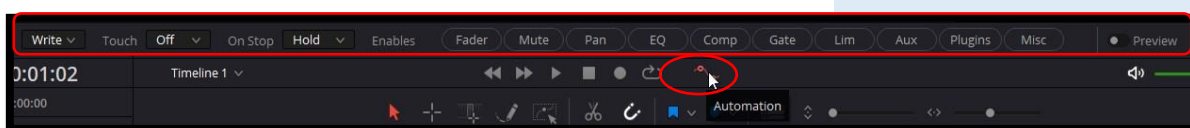
➤ **Ovládací prvky přehrávání:**

- Lišta nad horní částí časové osy obsahuje ovládací prvky přehrávání zvuku specifické pro záložku **Fairlight**, které se liší od těch, které se nacházejí na záložce **Media**, **Edit**, **Color** a **Deliver** a to díky zahrnutí volby záznamu. Patří mezi ně **Fast Reverse**, **Fast Forward**, **Play Forward**, **Stop**, **Record** a **Loop**.



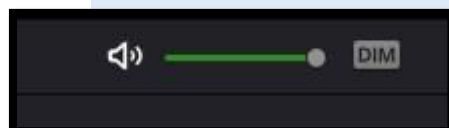
➤ **Panel nástrojů Automatizace:**

- Kliknutím na tlačítko **Automation** se otevře sekundární panel nástrojů se všemi ovládacími prvky, které potřebujete ke konfiguraci záznamu automatizace mixéru.



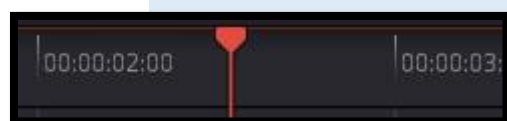
➤ **Monitorovací ovládací prvky:**

- Vpravo od prvků přehrávání vám sada tří monitorovacích ovládacích prvků umožňuje rychle ovládat výstupní hlasitost mixu. Tlačítko **Enable/Disable:** (Povolit/Zakázat) zvuk umožňuje ztlumit přehrávání zvuku, zatímco posuvník umožňuje změnit hlasitost a tlačítko **DIM** vám umožňuje dočasně potlačit výstup sledované hlasitosti. Příkazy **Dim** a **Mute** jsou k dispozici také z nabídky Fairlight.



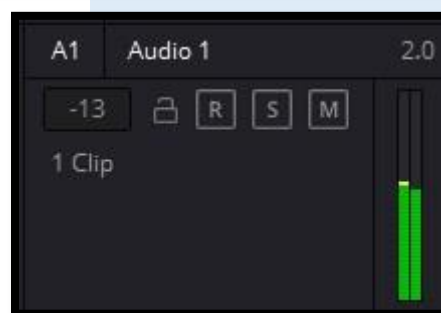
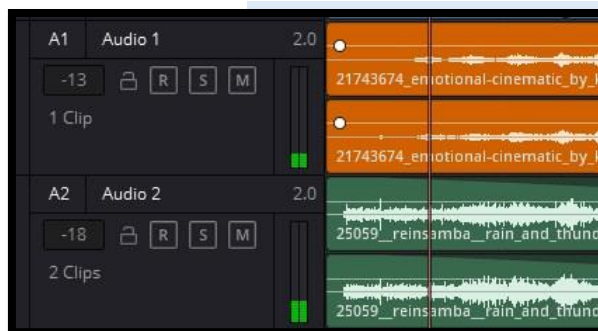
➤ **Pravítko časové osy:**

- **Timeline Ruler:** (Pravítko časové osy) zobrazuje časový kód projektu. Přehrávací hlava označuje aktuální snímek a vzorek, kde pracujete na časové ose a přehrávací hlava má úchyt, který se zobrazuje v pravítku časové osy. Tažením v pravítku časové osy se přehrávací hlava přesune. Když přidáte značky na časovou osu, tak se tyto značky objeví také v pravítku časové osy.

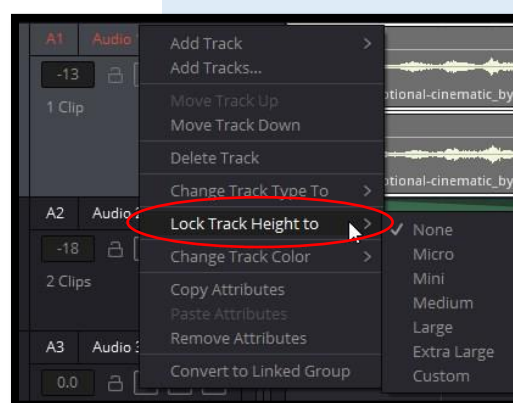
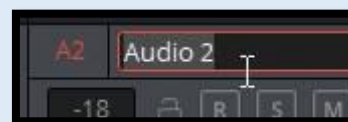


- **Playhead:** (Přehrávací hlava) ukazuje aktuální snímek a poskytuje vizuální představu o tom, kde se právě nacházíte.

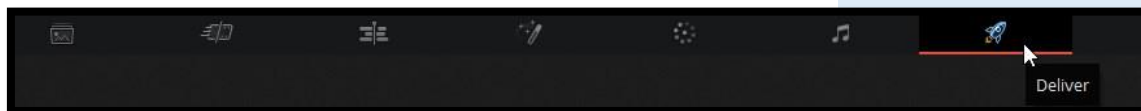
- **Audio tracks:** Záložka **Fairlight** podporuje více zvukových stop a každá zvuková stopa může obsahovat více kanálů. Například mapování stereo, 5.1, 7.1, nebo adaptivní (1–24 kanálů). Všechny zvukové klipy, které byly přidány na časovou osu, se zobrazují jednotlivě ve stopě, přičemž zaznamenané kanály v každém klipu zabírají tolik kanálů stopy, kolik jich dotýčný klip obsahuje. Vlevo od každé stopy je oblast záhlaví, které obsahuje řadu ovládacích prvků.
- **Track header:** (Záhlaví stop) obsahuje různé ovládací prvky pro výběr, zamykání/odemykání a sólo/ztlumení stop. Každé záhlaví stopy také uvádí, kolik klipů se na dané stopě nachází. Záhlaví stopy obsahuje následující ovládací prvky, zleva doprava:



- **Track number:** Udává čísla jednotlivých stop.
- **Track name:** Každá stopa má jako výchozí název číslo stopy. Například Audio 1. To můžete změnit kliknutím na název a upravit dle vašich představ. Můžete například přejmenovat každou stopu podle typu zvuku, který na ní upravujete. Tyto názvy skladeb se také používají k identifikaci kanálu každé stopy ve směšovači uprostřed každého pruhu kanálu (číslo stopy každého pruhu kanálu se zobrazuje současně nahoře).
- **Audio channel type indicator:** Zvukové stopy také ukazují, kterou konfiguraci kanálu tato stopa používá s uvedením počtu kanálů pro mono, stereo (2.0), 5.1, 7.1 a adaptive.
- **Lock Track button:** Světle šedá při zapnutí, tmavě šedá při vypnutí. Když je stopa uzamčena, nelze klipy nahrazovat, přesouvat ani jinak upravovat.
- **Arm button:** Toto tlačítko aktivuje nahrávání na danou stopu.
- **Solo button:** Deaktivuje všechny ostatní stopy kromě aktuální, což vám umožní rychle slyšet jednu stopu samostatně. To ovlivní výstup, takže pokud je jedna nebo více stop sólo, ztlumené stopy nebudou slyšet ani vidět na audio metru.
- **Mute button:** Dočasně deaktivuje zvuk na této stopě, takže není ani monitorován, ani není na výstupu. Ovlivňuje tedy výstup, takže pokud je jedna nebo více stop ztlumených, nebudou slyšet ani vidět na audio metru.



9. ZÁLOŽKA DELIVER



9.1 VÝSTUP POMOCÍ RYCHLÉHO EXPORTU – QUICK EXPORT

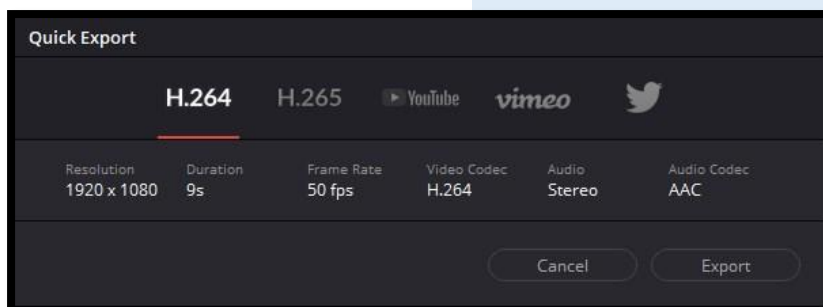
Ne každá situace vyžaduje složité nastavení výstupu.

Pokud potřebujete rychle exportovat projekt a rozšířená nastavení záložky **Deliver** nejsou nutná, můžete zvolit v hl. menu volbu **File > Quick Export...**

a použít jednu z různých předvoleb k exportu vašeho výstupu z libovolné záložky DaVinci Resolve.

Můžete dokonce použít **Quick Export** k exportu a nahrání vašeho projektu do jedné z podporovaných služeb pro sdílení videa, **YouTube**, **Vimeo** a **Twitter**.

Do okna **Quick Export** na panelu **Render Settings** můžete také přidat vlastní předvolby.

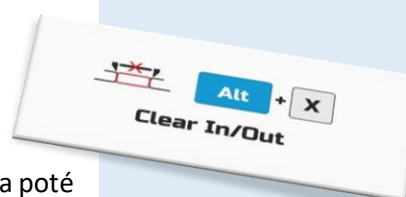
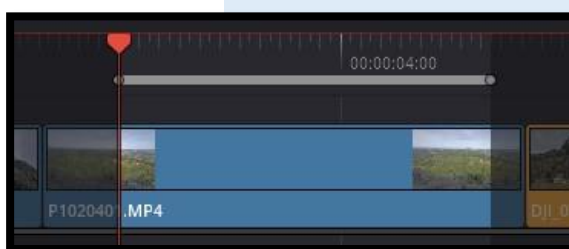


POUŽITÍ RYCHLÉHO EXPORTU:

➤ Na záložce **Cut**, **Edit**, **Fusion** nebo **Color**, časová osa - výběr **In** (klv. **I**) a **Out** (klv. **O**) a vyberte rozsah aktuálního projektu, který chcete exportovat. Pokud nebyly nastaveny žádné vstupní nebo výstupní body časové osy, bude exportována celá časová osa. Zrušení výběru In-Out na časové ose provedete klv. zkr. **Alt+X**.

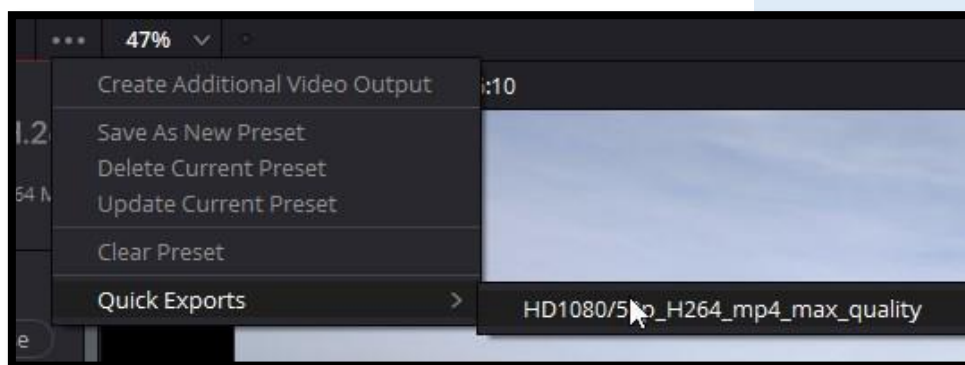
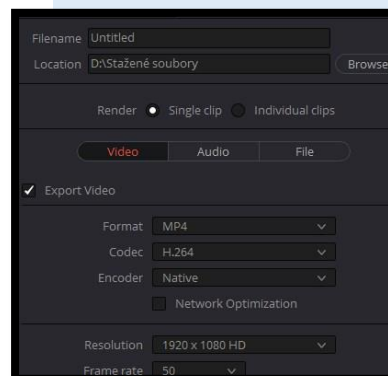
➤ Vyberte **File > Quick Export...**

- V horním řádku ikon v dialogu **Rychlý export** vyberte předvolbu, kterou chcete použít, a klikněte na **Export**.
- Vyberte umístění adresáře, pomocí dialogového okna exportu zadejte název souboru a poté klikněte na **Save**. Zobrazí se dialogové okno s indikátorem průběhu, které vás informuje o tom jak dlouho bude export trvat.

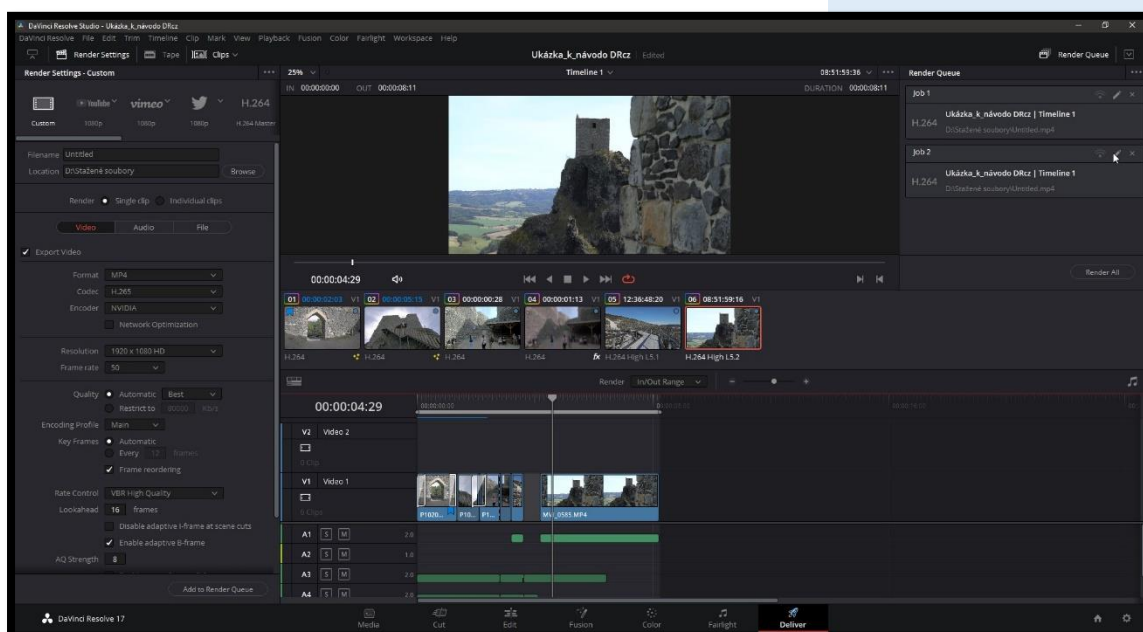


PŘIZPŮBENÍ RYCHLÉHO EXPORTU:

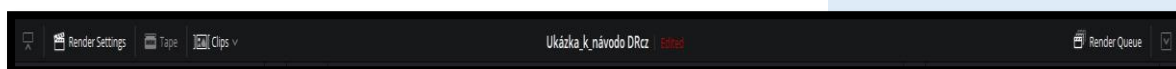
- Otevřete záložku **Deliver**.
- Vytvořte předvolbu (nastavte si výstup dle vašich preferencí, rozlišení, kodek atd.), kterou chcete přidat na panel **Render Settings**.
- Klikněte na nabídku **Option (...)** - **Save As New Preset** a uložte si svoje nastavení do šablony, kterou si vhodně pojmenujte.
- Klikněte na nabídku **Option (...)** - **Quick Exports**, otevře se další podnabídka. Zde vyberte šablonu, kterou chcete přidat.
- Svou vlastní předvolbu můžete také odstranit z okna **Quick Exports**, volbou nabídku **Option (...)** - položka **Delete Current Preset**



9.2 OKNO ZÁLOŽKY DELIVER



PANEL NÁSTROJŮ ROZHRAŇÍ



V horní části záložky **Deliver** je panel nástrojů s tlačítky, která vám umožňují zobrazit a skrýt různé části uživatelského rozhraní.

Tato tlačítka jsou zleva doprava:

- **Delivery full/half height tlačítko:** Umožňuje nastavit panel **Render Settings** tak, aby zabral celou výšku vašeho displeje, pokud potřebujete více plochy pro procházení různými nastaveními exportu, na úkor užší časové osy.
- **Render Settings:** Tento panel obsahuje seznam všech nastavení výstupu (**Render**), která jsou k dispozici pro konfiguraci úloh výstupu v DaVinci Resolve. Ve výchozím nastavení se zobrazí krátký seznam, ale další možnosti jsou k dispozici kliknutím na **Advanced Settings** (Pokročilé nastavení)
- **Tape:** Aktivuje záložku **Deliver** do režimu výstupu na pásku.
- **Clips:** Skryje nebo zobrazí časovou osu miniatur nad časovou osou záložky **Deliver**
 - **Render Queue:** Seznam všech úloh, které jste nastavili k výstupu v aktuálním projektu. Dříve vypočítané úlohy zůstanou ve frontě, pro vaši referenci nebo pro opětovné použití výstupu těchto úloh, pokud je z fronty ručně neodstraníte.
 - **Render Queue full/half height button:** Umožňuje nastavit **Render Queue** tak, aby zabírala celou výšku vašeho displeje, pokud potřebujete více plochy pro výpis úloh exportu na úkor užší časové osy.

RENDER SOUBORŮ VS. VÝSTUP NA PÁSKU

Protože záložka **Deliver** má dvě funkce, můžete pomocí tlačítka **Tape** (Páska) určit, zda renderujete pouze soubory nebo provedete výstup na pásku.

Tímto způsobem nahradíte ovládací prvky v prohlížeči páskovými ovládacími prvky.

NASTAVENÍ RENDERU (VÝSTUPU)

Nastavení **Render** (Výstupu) obsahuje přizpůsobitelná nastavení, která určují, jak se média z DaVinci Resolve vypočítají.

Pokud používáte možnost **Tape**, tato nastavení jsou deaktivována.

10. KLÁVESOVÉ ZKRATKY DAVINCI RESOLVE

DaVinci Resolve Shortcuts



Playback

Shift + I	Beginning	-1 frame	Revers	Stop	Play	+1 frame	End	Shift + O
Home	←	J	K	L	→	End		
Alt + K	-1 sec	Shift + ←	Space	Shift + →	+1 sec	Alt + L		
Play Again E/D	Shift + J or J	Shift + K	L or Shift + L	Play Again				
Shift + ↑	Clip Prev	Keyframe Prev	Loop/Unloop	Play IN to OUT	Keyframe Next	Clip Next	Mark Next	
	↑	I	Ctrl + /	Alt + /	J	↓	Shift + ↓	

Marking

I	M	Shift + M	Del	G	O	Alt + I	Alt + B	Alt + O
Modify Marker	Add Flag	Clear In	Create SubClip	Clear Out				
Ctrl + M	Alt + M	X	Alt + X	Shift + A				
Add and Modify M	Mark Clip	Clear In/Out	Mark Selected					

General

Ctrl + Z : Undo	Ctrl + S : Save Project	Ctrl + I : Import Media
Ctrl + Y : Redo	Ctrl + Shift + S : Save Project As	Ctrl + Shift + I : Import Timeline
Ctrl + C : Copy	Shift + 1 : Project Manager	Ctrl + E : Export Project
Ctrl + V : Paste	Shift + 9 : Project Settings	Ctrl + Shift + N : New Bin
Alt + V : Paste Attributes	Ctrl + , : DaVinci Preferences	Ctrl + N : New Timeline
Ctrl + X : Cut	Ctrl + A : Select All	Ctrl + P : Set Poster Frame
Ctrl + Shift + X : Ripple Cut	Ctrl + Shift + A : Deselect All	Ctrl + Alt + K : Keyboard Custom

Edit

A : Selection Mode	F9 : Insert Clip	Ctrl + T : Add Transition	Shift + T : Add Audio T - only
T : Trim Edit Mode	F10 : Overwrite Clip	Ctrl + B : Razor	Alt + T : Add Video T - only
W : Dynamic Trim Mode (Split)	F11 : Replace Clip	Ctrl + \ : Split Clip]][[U : Edit Point Type
B : Blade Edit Mode	F12 : Place on Top	Alt + \ : Join Clips	Alt + U : Edit Point (A,V,A-V)
N : Snapping	MF : Match Frame	Alt + Y : Select Clips Forward On All Track	~][V : Select Nearest Edit
Ctrl + Shift + L : Linked Selection	E : Extend Edit	Y : Select Clips Forward On This Track	Shift + S : Audio Scrubbing
, : Nudge One Frame Left		Backspace : Delete Selected	Shift + F10 : Ripple Overwrite
. : Nudge One Frame Right		Del : Ripple Delete	Shift + F11 : Fit To Fill
			Shift + F12 : Appened to End of Timeline

Clip

D : Enable/Disable Clip
Ctrl + D : Change Clip Duration
Shift + C : Show Curve Editor
R : Change Clip Speed
Ctrl + R : Retime Controls
Shift + R : Freeze Frame
Ctrl + Alt + R : Reset Retime
Alt + F : Find Clip In Media Pool
Ctrl + Alt + L : Edit Link

Workspace

Shift + 2 : Media
Shift + 3 : Cut
Shift + 4 : Edit
Shift + 5 : Fusion
Shift + 6 : Color
Shift + 7 : Fairlight
Shift + 8 : Deliver

Viewer

: Zoom In/Out
: Move View or Ctrl + Alt +
Z : Zoom Viewer To Fit
Q : Source/Timeline Viewer
P : Cinema Viewer or Ctrl + F
Ctrl + Shift + W : Video Scopes
(top menu) View > Safe Area > On

Ctrl + Q : Quit DaVinci Resolve

Appalacio © 2020 - ver. 03

DAVINCI RESOLVE



charles.sk@centrum.cz